

ИГРОМАНИЯ

МЕГАПОСТЕРЫ
PLANETSIDE
ARMED ASSAULT

АПРЕЛЬ
(103) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

СВЫШЕ **350**
ИГР

В НОМЕРЕ И НА DVD

ОБЛОЖКА: **CRASHDAY**

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

CALL OF CTULHU

THE DARK CORNERS OF THE EARTH

ВЕРДИКТ

CRASHDAY

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

STAR WARS: **EMPIRE AT WAR**

TONY HAWK'S

AMERICAN WASTELAND

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ARMED ASSAULT
В ТЫЛУ ВРАГА 2

В РАЗРАБОТКЕ

ALAN WAKE

ENEMY TERRITORY: **QUAKE WARS**

NEVERWINTER NIGHTS 2

СДЕЛАНО
В "ИГРОМАНИИ"
MORROWIND
МОДИФИКАЦИЯ
«ИЗЕНГАРД»
WARCRAFT III
ПЕРВОАПРЕЛЬСКАЯ
RPG-КАРТА

JOINT OPERATIONS:
INTERNATIONAL
CONFLICT
НОВЫЕ МИССИИ,
НОВЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ,
НОВОЕ ВСЕ

MAX PAYNE 2:
HALL OF MIRRORS
МАТРИЦА +
ЭКВИВЕРИУМ = ?

QUAKE 4:
ROCKET ARENA
ПОСЛЕДНИЙ АРГУМЕНТ -
РАКЕТНИЦА

НА DVD
ВИДЕОУРОКИ
ПО ИГРОСТРОЮ

СВЫШЕ **8 ГБ**
НА ДВУХСЛОЙНОМ
DVD

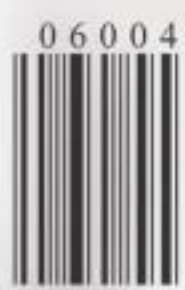
ВИДЕОМАНИЯ
УВЛЕЧЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ
СЮЖЕТ ПО AUTO ASSAULT
ИГРОСТРОЙ
МИР GTA: SAN ANDREAS
ИГРА В ОНЛАЙНЕ
МОДИФИКАЦИИ WORLD OF WARCRAFT
ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
ИГРЫ КАК ИНФОРМАЦИОННОЕ ОРУЖИЕ
И, НАКОНЕЦ, ПОЧЕМУ У ИГР
ТАКИЕ ДУРАЧКИЕ НАЗВАНИЯ?

**РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА**
■ GUN ■ PETER JACKSON'S KING
KONG ■ THE FALL:
ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА
■ THE MOVIES
■ UFO: ВОЗМЕЗДИЕ
■ АГЕНТЫ 008: МЕСТЬ СКАРАБЕЯ
■ ВОСТОЧНЫЙ ВРОНТ:
НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ТЕСТИРОВАНИЕ
РУПЕЙ
И ПЕДАЛЕЙ
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
ОБЗОР
ПРОГРАММ-
БЕНЧМАРКОВ



9 771560 258019

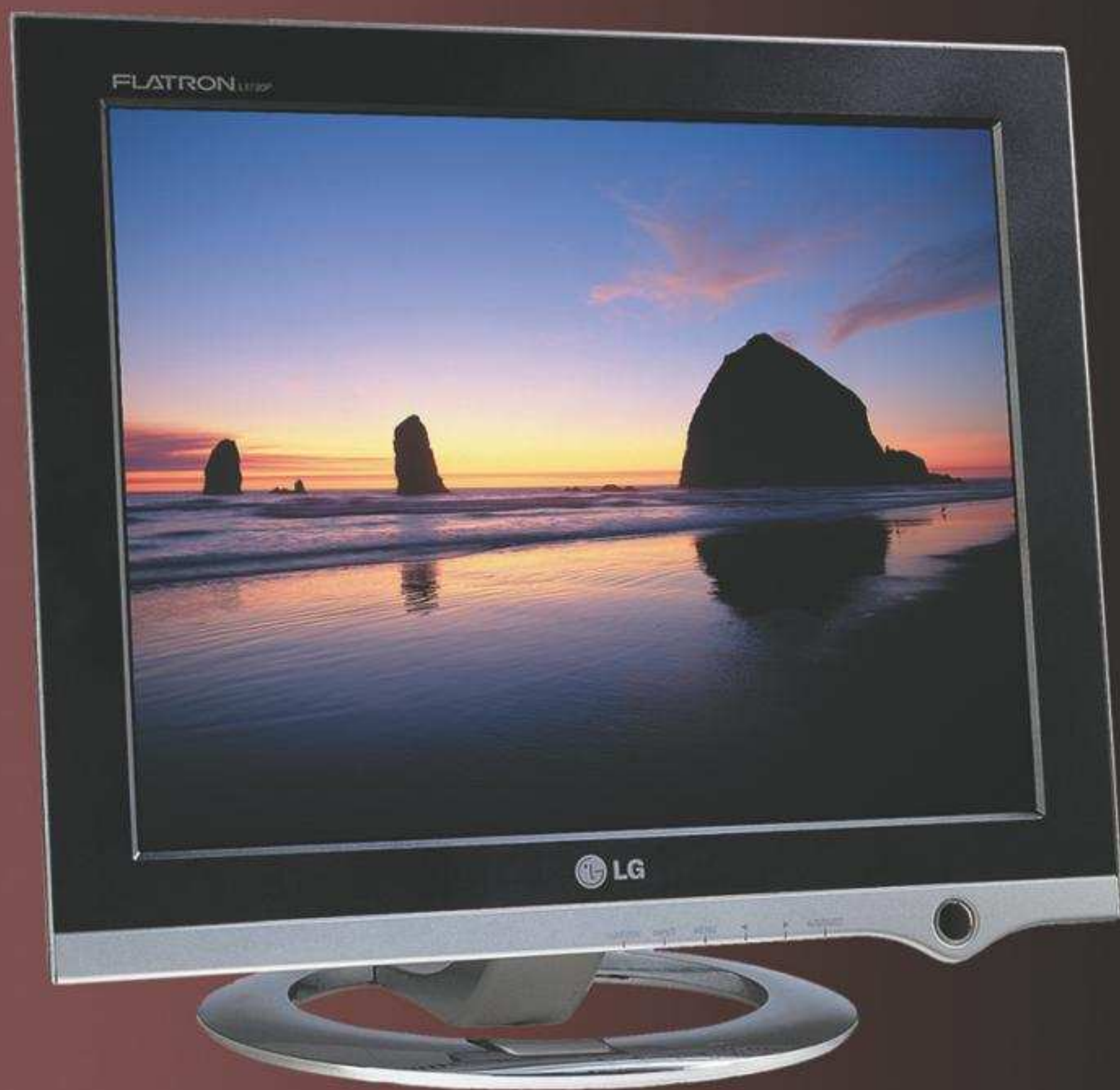


06004>

ЖУРНАЛ С **DVD**



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



Моя жизнь. Я играю.



www.asus.ru

Новая мобильная платформа от Intel®

ASUS W5000F - это стильный, изысканный дизайн для прогрессивных людей, ценящих максимальную функциональность и производительность современных цифровых устройств. Независимо где Вы находитесь, W5000F с встроенной поворотной 1.3-мегапиксельной камерой позволит Вам увидеть то, что Вы захотите. Встроенный микрофон и эксклюзивное ПО LiveFrame, разработанное специально для этого ноутбука, обеспечивают простую запись и воспроизведение фото и видео.

Встроенная веб-камера, поворачивающаяся на 180° градусов

- **Мобильная Технология Intel® Centrino® Duo**
Процессор Intel® Core™ Duo Processor
Intel® 945GM Chipset
Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection with respective drivers
- Microsoft® Windows® XP
Home
Professional
- TFT- матрица "стеклянного" типа 12.1 WXGA 1280x768
с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine
- Эксклюзивное ПО ASUS LiveFrame для захвата видео
- Bluetooth



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года
Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

Москва: Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 729-57-10, NEXUS (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕИ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-4551, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39, Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668, Самара: Прагма (8462) 701-701, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34, Хабаровск: Алукеу (4212) 328-155

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, the Centrino logo, the Intel logo and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

ИГРОМАНИЯ



Привет!

В этом месяце, друзья, без присказок и предисловий. Давайте сразу к делу, а то, боюсь, ближайших двух колонок может чисто физически не хватить для того, чтобы рассказать обо всем самом важном, что есть в этом номере «Игромании».

Итак, для начала спешу обратить ваше внимание на обновленный, измененный и облагороженный «Игрострой», который начиная с этого номера резко сменил формат. Большинство «технических» статей об изготовлении игр и модификаций были серьезно расширены, дополнены и... перенесены на наш красноречивый DVD (или CD), а журнальные страницы рубрики были оккупированы так называемыми «читабельными статьями». Это — всевозможные рассказы о тонкостях создания игр, интервью с разработчиками, аналитические и тому подобные материалы.

Плюс к этому — сегодня на наших CD и DVD стартует абсолютно новый игрострой-проект, аналогов которому еще не было в природе (а если и было, то, право, не заслуживало вашего внимания). Это — «Видеоуроки». Чтобы попусту не растекаться здесь мыслью, скажу лишь, что это просто *надо видеть*. Более же подробно о «Видеоуроках» вообще и новой политике «Игростроя» в частности расскажет наш заслуженный игростроевец Алексей Макаренко на стр. 152.

Далее по списку: с этого, опять же, номера мы начали серьезную реформу нашего очень старого раздела «Киберспорт». В журнале он по-прежнему будет занимать классические три страницы, но благодаря материалам на DVD и компакт — вырастет как минимум раз в де-

сять. Уже сегодня на наших дисках вы найдете: несколько подробных тактик и руководств по основным киберспортивным дисциплинам (все они, естественно, написаны профессиональными игроками), разбор специализированных модификаций и программ, репортажи с последних турниров, ну и многое другое. В общем, обязательно ищите подробности на стр. 212 и на CD/DVD в разделе «Киберспорт». Со своей стороны мы собираемся продолжать активные эксперименты на киберспортивной ниве и, возможно, уже в следующем номере удивим вас чем-нибудь интересным.

О других темах. В этом месяце наши необъятные редакционные сети притащили несколько весьма интересных эксклюзивных материалов. Так, неугомонному Андрею Александрову удалось самолично пощупать за вымя Armed Assault (стр. 30) — сиквел культовой в нашей стране Operation Flashpoint; редакционному интеллигенту Олегу Ставицкому — расспросить разработчиков Hitman: Blood Money о всех деталях этого киллер-симулятора (ищите наше интервью на стр. 52); Степану Чечулину — провести несколько дней в компании с Call of Cthulhu, одним из самых ожидаемых хорроров в истории индустрии (четыре страницы «Центра внимания» начиная со стр. 56); и наконец, вашему покорному слуге — нос к носу столкнуться с хардкорным, но крайне симпатичным варгеймом Take Command: 2nd Manassas (стр. 34).

Еще из интересного: очень рекомендую в этом месяце подборку статей из нашей вечнозеленой рубрики Special. Игорь Варнавский в своем материале «Бре(н)догенератор» (стр. 176) объясняет, кто такие «Злой дед» и «Тони Гавк», а также пытается понять, кто, как и зачем придумывает играм idiotские названия из десяти-двенадцати слов. Ну а из расположенной поблизости заметки Propaganda.exe (стр. 182) вы наверняка узнаете немало интересного о том, откуда в компьютерных играх вдруг появляется социальная и политическая пропаганда.

Наконец — последнее. Выход этого номера частично попадает на такую замечательную дату, как 1 апреля, когда, как известно, верить кому-нибудь (даже «Игромании»!) несколько небезопасно. Поэтому будьте осторожны, если вдруг обнаружите где-то на журнальных страницах что-то совсем уж невероятное: скорее всего, это «что-то» и будет одной из наших локальных первоапрельских шуток. Впрочем, если будете сомневаться, то дождитесь следующего номера и следующего выпуска «Почты», в которой мы все разясним.

На сегодня это все — не буду больше задерживать. Удачи и до встречи в мае!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

04 АПРЕЛЬ
(103) 2006

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев
Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полянская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Денис Недылич, Сергей Ковалев
Николай Никашин, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом „ТехноМир“»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Надежда Булла (bullan@igromedia.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон-Пресс»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (495) 912-4408, (495) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь
к нам по e-mail — mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (495) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2006.
Тираж 193,550.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail — mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на CD/DVD в разделе «Инфоблок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php



Для фанатов

скорости !



RENTV
Формула 1

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-27
Игровая зона * Веселости * Машина времени * Патчи * Демоблок	14
ВИДЕОМАНИЯ	28-29
Репортажи * Pre-портview * Xbox 360: Игры	28
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	30-35
Armed Assault	30
В тылу врага 2	32
Take Command: 2nd Manassas	34
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	36-51
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Crysis * Blazing Angels: Squadrons of WWII	36
Medieval II: Total War	37
X-Men: The Official Movie Game * Emergency 4: Global Fighters for Life	38
Star Trek: Legacy	39
Яйца соседа Фаберже * Звездное наследие 0: Корабль поколений	39
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Enemy Territory: Quake Wars	40
Alan Wake	44
Jaws Unleashed	46
Neverwinter Nights 2	48
Microsoft Flight Simulator X	50
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	52-54
Hitman: Blood Money	52
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	56-59
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	56
R&S: ВЕРДИКТ	60-90
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	60
Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	61
Jacked * Heroes of the Pacific	62
Command & Conquer: The First Decade	63
Neuro * The Settlers: Heritage of Kings — Legends	64
<i>Вердикт: дождались!</i>	
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	66
Star Wars: Empire at War	70
Galactic Civilizations II: Dread Lords	72
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	74
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	76
Tony Hawk's American Wasteland	80
Crashday	82
80 Days	84
The Sims 2: Open for Business	86
The Regiment	88
Neuro Hunter	90
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	92-96
<i>Отечественные локализации</i>	
Дипломатия (Diplomacy) * Линия фронта: Барбаросса	
(Combat Mission: Barbarossa to Berlin) * Крутой Сэм II (Serious Sam II) * GTR:	
Автогонки FIA в классе GT (GTR: FIA GT Racing Game)	92
Зимние игры. Турин 2006 (Winterspiele 2006) * Desperados:	
Взять живым или мертвым (Desperados: Wanted Dead or Alive)	
Silent Hunter III * Bad Mojo: Путь таракана	94
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	96
ИГРА МЕСЯЦА	98-100
Итоги голосования за период с апреля 2005 по январь 2006	98
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	99
«Игромания» рекомендует	100
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	102-103
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	102
GAME OVER?	104
Во что играли 50, 1000, 5000 и 10 000 лет назад	104
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	106-141
Железные новости	106
<i>Тестирование</i>	
Беспроводные мыши	108
Radeon X1900 XT/XTX против GeForce 7800 GTX 512	112
Тестирование рулей	116
<i>Экзотика</i>	
Тестирование TrackIR3 Pro	122
<i>Сделай сам</i>	
Моддинг CD/DVD-привода	124
<i>Антикварная лавка</i>	
История компании Fairchild	128
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	130
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	134
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от Acer	136
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция Flextron Maxima D от компании «Ф-Центр»	138
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	140
<i>Горячая линия: железо</i>	
Железные ответы на «железные» вопросы	142
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	144-151
<i>Практика</i>	
3DMark06	144
Обзор программ-розыгрышей	146
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * Игроманский стандарт	150
ИГРОСТРОЙ	152-174
<i>Самопал</i>	
Обновленный «Игровой»	152

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

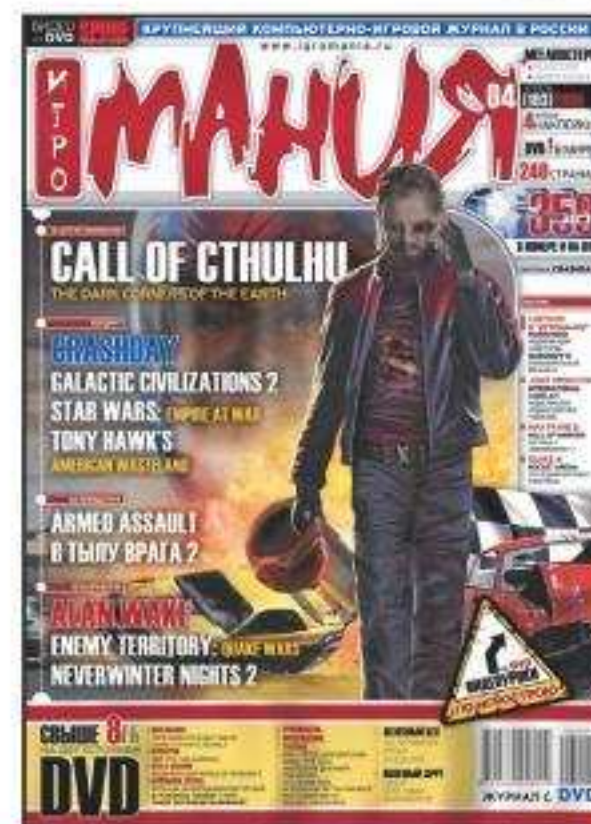
2006 FIFA World Cup	6
25 to Life	218
80 Days	84
Africa	193
After the End	218
Age of Empires III	14, 18
Air Conflicts	27
Alan Wake	44
Alone in the Dark	8
Alone in the Dark 4: A New Nightmare	155
America's Army	183
America's Army: Stryker-Overmatch	183
Armed Assault	12, 29, 30
Bad Mojo	94
Battlefield 2	6, 198
Battlefield: Vietnam	182
Belton: Beyond Ritual	11
Beyond Good & Evil	154
Black & White 2	18, 27
Black Buccaneer	12
Black Mesa: Source	102
Blazing Angels: Squadrons of WWII	36
BloodRayne	8
Brothers in Arms: Road to Hill 30	25, 28
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	12, 56
Call of Duty 2	26, 103, 216
Civilization IV	14, 16
Colin McRae Rally 2005	9
Combat Mission: Barbarossa to Berlin	92
Command & Conquer	14
C&C: Generals — Zero Hour	20
C&C: Generals	182
C&C: The First Decade	63
Commandos: Strike Force	12, 14, 27
Condemned: Criminal Origins	12
Counter-Strike	26, 212, 213
Crashday	25, 82
Crimsonland	6
Crysis	36
Dark Messiah of Might and Magic	12
Day of Defeat: Source	26
Defcon	12
Delta Force: Land Warrior	182
Desperados: Wanted Dead or Alive	94
Desperados 2: Cooper's Revenge	12
Diablo	6
Diplomacy	92
DOOM III: Resurrection of Evil	21
Dreamfall: The Longest Journey	12
Dungeons & Dragons Online	192
Earth 2160	21
Ecstatica	155
Emergency 3 — Mission: Life	9
Emergency 4: Global Fighters for Life	38
Empire Earth II: The Art of Supremacy	216, 218
Enemy in Sight	12
Enemy Territory: Quake Wars	40
Europa Universalis	10
EverQuest II	192, 203
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	154
F.E.A.R.	14, 16, 27, 152, 166
Fable: The Lost Chapters	217
Fahrenheit	155
Fallout	6
Far Cry: Instincts	29
Fear & Respect	6
Fenimore Fillmore's Revenge	12
FIFA 06	18
FlatOut 2	12
Football Manager 2005	182
Frontline Nations	10
Fuel	12
Full Spectrum Warrior	182
Galactic Civilizations II: Dread Lords	72
Girlzz: Life's A Party	12
Gods	155
Gothic II: Night of the Raven	218
Grand Theft Auto	9
GT Legends	27
GTA: San Andreas	10, 17, 18, 28, 162, 172, 196
GTR: FIA GT Racing Game	92
Guild Wars	193, 204
Guild Wars: Factions	12, 193
Half-Life	102
Half-Life 2	8, 20
Half-Life 2: Aftermath	8
Half-Life 2: Episode One	8, 12
Half-Life: Episode Two	8
Halo	182
Halo 2	10
Hearts of Iron II: Doomsday	12
Hearts of Iron	182
Heroes Might and Magic	155
Heroes of Might & Magic III	24
Heroes of Might & Magic IV	24
Heroes of Might & Magic V	28
Hitman: Blood Money	12, 52
House of the Dead	8
IGI 2: Covert Strike	182
International Conflict	14
Jacked	62
Heroes of the Pacific	62
Jaws Unleashed	12, 46
Jets'n'Guns	155
Joint Operations	14
Joint Operations: Escalation	22
Joint Task Force	12
Keepsake	12
L.A. Rush	216
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	218
Legion Arena	27
LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	10
Lineage II	204
Loco Mania	12
LOTR: The Battle for Middle-Earth	24, 27
LOTR: The Battle for Middle-Earth II	27, 66
Maelstrom	10
Mafia	24
Mage Knight: Apocalypse	12
Marc Ecko's Getting Up:	
Contents Under Pressure	76, 216, 218
Max Payne	7
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	23
Medieval II: Total War	37

Microsoft Flight Simulator X	50
Mortal Kombat III	154
Myth	155
Need for Speed	103
Need for Speed: Most Wanted	218
Neuro	64
Neuro Hunter	90
Neverwinter Nights 2	48
NFS 2	103
NFS III: Hot Pursuit	103
NFS Underground	103
NFS Underground 2	103
NFS: High Stakes	103
NFS: Hot Pursuit 2	103
NFS: Most Wanted	103
NFS: Porsche Unleashed	103
Nibiru: Age of Secrets	25
Obscure	155
Operation Flashpoint	14, 18, 21
Operation Internal Look	182
Outcast	154
Paradise	12
Pariah	6
PlanetSide	194, 203
PlanetSide: Aftershock	192
PlanetSide: BattleFrame Robotics	192
PlanetSide: Core Combat	192
Prince of Persia: Femme Fatale	103
Prince of Persia: Kindred Blades	103
Prince of Persia: Revelations	103
Prince of Persia: The Two Thrones	216
Prince of Persia: Warrior Within	103
Pro Evolution Soccer 5	19
Quake 4	16, 168, 174, 212-214
Rainbow Six: Lockdown	10, 74, 216, 218
Rainbow Six: Vegas	10
Rayman 2	154
Rayman 3	154
Red Faction	102
Red Faction II	102
Rise & Fall: Civilizations at War	12
Rise of Nations: Rise of Legends	12
Rogue Trooper	12, 13
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	28
S.W.I.N.E.	14
Saint's Row	102
Serious Sam II	92, 216
Shelter Online	192
Silent Hill	155
Silent Hunter III	94
Sin Episodes	8
Splinter Cell: Chaos Theory	217
Star Trek: Legacy	38
Star Wars Galaxies	192
Star Wars: Battlefront II	20
Star Wars: Empire at War	25, 70
Starcraft	212, 213
Stargate Worlds	192
Story Drive Engine	182
Stranglehold	7
Stronghold 2	218
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	218
Tactical Iraq	7
Take Command: 2nd Manassas	34
TES III: Morrowind	15, 22, 208
TES IV: Oblivion	12
The Chronicles of Narnia:	
The Lion, the Witch and the Wardrobe	218
The Guild II	12
The Matrix Online	192
The Movies	166
The Punisher	8, 102
The Regiment	88
The Saga of Ryzom	192
The Settlers: Heritage of Kings — Legends	64
The Sims 2	20
The Sims 2: Open for Business	86
Tomb Raider: Legend	12
Tony Hawk's American Wasteland	80
Tortuga: Two Treasures	12
TrackMania Sunrise Extreme	19
True Crime: Streets of L.A.	8
Under Ash	183
Unreal Tournament 2004	6, 24
War on Terror	14, 27
Warcraft III	15, 22, 212, 213
Warhammer 40 000:	
Dawn of War — Winter Assault	24
WarPath	6, 27
WarRock	198
Winterheart's Guild	6
World of Warcraft	192, 204, 208, 217
World of Warcraft: The Burning Crusade	12
Worms 4: Mayhem	217, 218
Xenon 2	155
X-Men: The Official Movie Game	38
Xpand Rally Xtreme	10
Блицкриг	159
Блицкриг II	16
Братья Пилоты 3D	154
Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди	61
В тылу врага 2	32
Вангеры	154, 158
Вивисектор. Зверь внутри	217
Звездное наследие 0: Корабль поколений	39
Зимние игры. Турин 2006	94
Ил-2 Штурмовик:	
Забывшие сражения — Асы в небе	24
Императоры иллюзий	160
Комбат	159
Корсары III	14
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	159
Метро-2	27
Периметр	154, 160
Перл-Харбор	24
Сфера	192
Яйца соседа Фаберже	39

Внекомпьютерные игры

AD&D 2nd Edition	222
Britannia	222
D&D Miniatures	222
Dungeons & Dragons	220, 222
History of the World	222
Magic Online	220
Magic: The Gathering	220, 222
Vs System	220
Берсерк	222
Козябло	220

Игре все возрасты покорны	154
Форум разработчиков	158
Мастерская	
Мир GTA: San Andreas. Часть 2	162
Игровое редактирование	166
Вскрытие	
Quake 4. Часть 2	168
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	172
SPECIAL	176-184
Специальный репортаж	
Бре(н)догенератор	176
Игры по вселенной Battle Tech	180
Пропаганда в играх	182
Игровое кино	
Другой мир 2: Эволюция	184
ИНТЕРНЕТ	186-210
Новости интернета	186
Как создать свой музыкальный ресурс	188
Интересное в Сети	190
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	192
Играем: PlanetSide	194
Играем: GTA: Multi Theft Auto	196
Играем: WarRock	198
Аналитика: Россия против MMOG	202
Аналитика: Лучшие моды World of Warcraft	208
КИБЕРСПОРТ	212-214
Введение * girls Of destruction в России	212
Обучение	213
ASUS Winter Cup 2006 глазами A-gaming	214
КОДЕКС	216-218
Стандартные коды * Пасхалки и хинты	216
Читательские пасхалки и хинты	217
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	220-222
Новости внекомпьютерных игр	220
Обзор Magic: The Gathering — Договор гильдий	222
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	224-228
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	224
ЮМОР	230, 233
Рассказ «Большой экран»	230
КАЛЕНДАРЬ	231-232
Star Wars: Empire at War	231
Tony Hawk's American Wasteland	232
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	236-238
Тест №68. Повторение, мать * Фотографическая память №3. Апрель	236
Скриншот №4. Апрель * Подведение итогов за №2/2006	237
Правила участия в конкурсах	238
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
PlanetSide	
Armed Assault	
НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Armed Assault	
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	
Tomb Raider: Legend	
Medal of Honor: Airborne	
РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
Обложка:	
Dina Victoria	2-я обложка
Prestigio	3-я обложка
1C	4-я обложка
В номере:	
1C	93, 101, 157, 171, 175, 179, 205, 211, 219
8mm	23
A-Boston & Zyxel	111
Albatron	19
ASRock	117
ASUS	1
Defender	65
DJ One	147
Foxconn	115
Galderma	21
GIGABYTE	133
GIGA-GAMES 2006	185
Gillette Cool Spray	17
iRiver	164-165
Mail.ru	239
MSI	37
Nikita	235
Nival Interactive	105
Oklick	95
Ozon.ru	184
Ren-TV	3
TopDevice	119
Vans	177
Zenon N.S.P.	207
Акелла	7, 9, 11, 13, 55, 69, 79, 87, 91
Бука	89, 97, 139, 201, 215
Волшебный мир	221
Евросеть	43
КРИ	234
Мир Фэнтези	39, 61
Новый Диск	161, 197
o2tv	240
Руссобит-М	137, 145, 149, 173
ТехноМир	29, 187, 225
Фронт ПК	121
Ф-Центр	127
Цифроград	229
Яндекс	223





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СНГ | ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Голубая мечта Санта-Клауса

Ур-ра, коллеги геймеры! Ныряйте поскорее в свои vault'ы — ведь совсем скоро на наши виртуальные миры обрушатся то ли ядерные боеголовки, то ли метеоритный дождь. Да-да, а потом мы выйдем и окажемся в столь любимом нами постапокалипсисе. Здесь все как и прежде: наступил ледниковый период, планета превратилась в пустыню, где за выживание борются несколько фракций — маги, технологи и прочие замечательные люди. Нашлось место на этой помыке и «свободным» — тем, кто остался нейтрален.

Живется им, правда, очень плохо: строка «против всех» в местных избирательных бюллетенях давно уже заменена на «хочу, чтобы меня пристрелили поздним вечером». Несогласные с такой политикой «свободные» создали специальный отряд поборников за демократию, эдакую американскую армию далекого будущего. Называется он **Winterheart's Guild** — точно так же, как и игра, которую разрабатывает финская студия **InferiArt**. Нам обещают геймплей в духе **Fallout** с примесью **Diablo** и **Crimsonland** — то есть чуть меньше диалогов и, ско-

рее всего, никаких задумчивых пошаговых битв. Изменилась и атмосфера — в постапокалипсисе «по-фински» есть место и магии, и сражениям на мечах, и прочим средневековым штучкам. Ролевая система делается с оглядкой на **S.P.E.C.I.A.L.**, но не обойдется и без собственных изобретений-добавлений.

Ну и наконец, самое главное — графика. Здесь как раз никакого апокалипсиса не наблюдается: отличный трехмерный движок, физическая технология AGEIA — все как надо. Музыкой займется известная в определен-



ных кругах группа **Sonata Arctica**, рекламный проспект которой, если верить легендам, и побудил финнов разрабатывать **Winterheart's Guild**.

Начало «похолодания» намечено на 2007 год. А пока запасайтесь шарфиками. ►

АНОНСЫ

Во всем опять виновата нефть

Друзья! В эфире передача «Отвечаем на простые и заковыристые вопросы вместе!». Вопрос первый — где пролегает тропа войны, на которую нам предлагается вступить в экшене от третьего лица **WarPath** (разработчик — компания **Digital Extremes**, знакомая нам по **Pariah**)? Затрудняетесь ответить? Тогда маленькая подсказка — ведет эта самая тропа войны к

ресурсам настолько ценным, что за них не грех и наступать соседу по голове. Ирак, говорите? Нет, неверно. Тропа войны пролегает по планете Калади, за богатства которой сцепились три расы — **The Ohm**, **The Kovos** и **The Coalition**. На сторону одной из них и предстоит встать игроку.

Геймплей будет очень похож на **Battlefield 2** и **Unreal Tournament 2004**. Игроки сража-

ются за территории, которые дают доступ к разнообразным бонусам. Ожидается и стратегический режим, предназначенный для планирования будущих операций. Ну а на поле боя нас ждут восемь типов оружия и четыре вида боевой техники. Негусто, если честно. Но, может быть, **Digital Extremes** порадуют публику инновационным геймплеем или ранее невиданными возмож-



ностями? Узнаем ближе к концу этой весны, когда игра появится на прилавках. ►

АНОНСЫ

На штурм ворот!

АНОНСЫ

Все, наверное, знают, что на нас в этом году свалится Чемпионат мира по футболу. Азарт, пиво, вечера с друзьями за телевизором (а то и на стадионе) — ждать осталось недолго. Ну а если ваше терпение совсем иссякло, советуем обратить свои взоры в сторону **2006 FIFA World Cup** — очередного футбола от **Electronic Arts**, который появится уже в апреле этого года. Как можно судить из названия, игра



будет целиком посвящена именно Чемпионату мира. Дюжина стадионов, более сотни футболистов-звезд, 127 сборных, мультиплеер на восемь человек, пара дополнительных режимов игры и огромное количество бонусов. ►

Первые потери

ИНТЕРЕСНОСТИ

Они дрогнули. Дрогнули, понимаете?! Армия Тьмы, состоящая из **Лейланда Йи**, **Джека Томпсона** и прочих американских проституток (см. новость в этом номере), которые борются с компьютерными играми, одержала свою первую серьезную победу. Издательство **Midway** объявило о том, что закрывает проект **Fear & Respect** — гангста-экшен, разрабатывавшийся при участии **Снупп Догга** и режиссера фильма «Не грози Южному централу, попивая сок у себя в квартале» **Джона Синглтона**. Причины названы очень сомнительные: разработчики якобы не хотят выпускать очередной GTA-клон, ведь такие игры не так уж прибыльны, не двигают индуст-



рию вперед и все такое (блин, а на стадии написания дизайн-документа они чем думали? — Прим. ред.). В общем, современная молодежь называет все это метким словом «дешевая отмаза».

Чтобы немного подсластить горечь от отмазы, **Midway** пообещали, что не будут прекращать сотрудничество со **Снуппом** и **Джоном**, — ребята привлекут к работе над новой игрой. Интересно, какой? Может, это будет игра о приключениях белочки в добром лесу? ►

Круто сваренный Макс Пэйн

АНОНСЫ

Друзья! С вами вновь передача «Отвечаем на простые и заковыристые вопросы вместе!». Итак, есть экшен **Stranglehold**, который разрабатывают хитрые парни из чикагского отделения компании **Midway**. Его сюжет повествует о копе с забавным прозвищем Текила (хм, а почему не Самогон?), который сражается с русской мафией, укравшей его жену (Брагу?). Руководству полиции самодеятельность алкогольного сотрудника совершенно не нравится, поэтому помимо спасения любимой супруги игроку придется спасти и свою репутацию. Ну а теперь собственно вопрос — откуда рога растут у этого замечательного сюжета?

Кто сказал «из игры **Max Payne**»? Ну, ответ верен лишь отчасти. Оттуда растет лишь один рог. Второй же торчит прямо из известного кинобоевика «Круто сваренные», неофициальным продолжением которого и является игра. Для пущего сходства озвучивать главного ге-

роя был приглашен актер **Чоу Юн-Фат**, он же озвучивал Текилу. Артподдержку ему обеспечит легендарный режиссер **Джон Бу** — он отвечает за то, чтобы главные герои махали руками, прыгали и кричали ничуть не хуже, чем в среднестатистическом гонконгском боевике. Помимо г-на Бу тем же самым делом занимаются графический движок **Unreal** третьей версии и физический движок **Havok**. Нашлось место и аналогу bullet-time, который (дабы избежать обвинений в плагиате) обозвали трудно- и долгопроизносимым словосочетанием **Tequila Time Slow-Motion System**.

Такой вот получается коктейль. И знаете, несмотря на море заимствований, **Stranglehold** ни в коем случае не выглядит вторичным проектом! Макс Пэйн, прошедший тренинг у Джона Бу и загримированный под смазливового восточного красавчика Чоу Юн-Фата, — разве вам еще не интересно? ▶



Учим жестам. Недорого, виртуально

ИНТЕРЕСНОСТИ

Народная мудрость гласит: «Не можешь выучить иностранный язык — учи язык жестов». Если же вы, как и некоторые американские солдаты, не можете выучить самостоятельно даже язык жестов, то самое время обратиться за помощью... к компьютерным играм! Армия США

как раз обзавелась проектом **Tactical Iraq**, с помощью которого бойцы могут перенестись в виртуальный Ирак. Стрелять в злобных террористов не придется — игра создана для того, чтобы обучать будущих «демократизаторов» жестам, принятым в этой стране. ▶

Акелла Тайна долины драконов Keepsake



Отправляясь на учебу в школу магии Драгонвейл, Лидия с нетерпением ждала встречи со своей лучшей подругой Селестой. Но вместо учеников и преподавателей девушка обнаружила лишь пустые залы и куклу шута, подаренную подруге 8 лет назад... Прикоснувшись к кукле, Лидия испытывает странные чувства, неуловимым образом связанные с Селестой. Странную картину происходящего дополняет знакомство с Заком — драконом, неведомо как превратившимся в волка. В поисках ответа на вопрос, что здесь произошло, нашим героям придется разгадать множество загадок и узнать секреты старинной школы волшебства.

- Мистический квест с видом от третьего лица и великолепной графикой
- Захватывающий сюжет, полный тайн и неожиданных открытий
- Множество загадок и головоломок, сложность которых возрастает по мере игры
- Интерактивная система подсказок: Зак всегда наметит вам, что делать дальше
- Профессиональное музыкальное сопровождение, атмосферные звуковые эффекты



www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М.Видео"



Фигнал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 "Akella"
© 2006 "Lighthouse Interactive"
© 2006 "Wicked Studios"
Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua



Акелла



Многосерийная полужизнь

ИНТЕРЕСНОСТИ

Одна из любимых игр нашей дорогой редакции — **Half-Life 2** — начала покрываться мылом и петь оперным голосом. Нет-нет, не подумайте ничего плохого, в «Игромании» никто не сходил с ума — зато в компании **Valve Software**... кое-кто захотел много-много денег. Удовлетворить это желание было решено оригинальным способом — превратив **Half-Life 2** в самый настоящий сериал. Первый аддон к этой игре — **Half-Life 2: Episode One**. Идиотское, скажем мы вам, название — каким же тогда эпизодом была оригинальная игра? Нулевым?

Впрочем, мы отвлеклись. Вслед за анонсом «первой серии», выход которой назначен на



24 апреля, появилась информация и о разработке **Half-Life: Episode Two**. Подробностей о сюжете и прочих деталей пока, правда, не поступало. Распространяться все это добро будет по той же схеме, что и другая «мыльная опера» — **Sin Episodes**. То есть каждые несколько месяцев игроки за небольшую сумму смогут получать через онлайн-сервис Steam новую серию продолжительностью в четыре-шесть часов игрового времени. Будет ли **Sin Episodes** распространяться «классическим способом», пока неизвестно. ▶

Вам какой жанр?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Друзья! Угадайте, что мы сейчас скажем? Да-да, с вами снова передача «Отвечаем на простые и заковыристые вопросы вместе!». Итак, каким же будет очередной вопрос? Что хочет женщина? Нет, не наш профиль. Что хочет геймер? Уже ближе, но на этот вопрос мы отвечаем каждый номер. О! Что хочет издатель? Ага, именно так! У этих товарищей ведь тоже есть желания и предпочтения. Например, жанровые. Компания **Susquehanna Financial Group** провела очень любопытный анализ, в котором сравнила продажи игр различных жанров и доход, который они принесли. Несмотря на то, что в это исследование вошли лишь игровые консоли (PlayStation 2, Xbox, GameCube и давно уже испустивший кремниевый дух Dreamcast), его результаты весьма и весьма любопытны.

Итак, всего было взято четыре жанра: автогонки, шутеры с видом от первого лица, спортивные симуляторы и криминальные экшены — игры, где сюжет основан на какой-либо бандитской истории (типичный пример — сериал **GTA**). С ходу могут складываться клюшки и биты любители закинуть мяч или шайбу в чужие ворота — их жанр является явным аутсайдером. Этот на первый взгляд странный результат объясняется очень просто. Дело в том, что практически все серьезные спортивные лицензии находятся в руках двух компа-

ний — **Electronic Arts** и **Take-Two Interactive**, — остальным же издателям пробиться на рынок очень и очень сложно.

Не очень привлекательными оказались и криминальные экшены. Во-первых, именно они в последнее время являются основной целью для игроненавистников всех пород и мастей — подробности вам обязательно расскажет подшивка «Игромании» за прошлый год. Во-вторых, действительно успешными в этом жанре, как ни странно, являются только игры, название которых начинается с упомянутого выше словосочетания **Grand Theft Auto**. Продажи же всяких там **True Crime: Streets of L.A.** и **The Punisher** в последнее время падают.

Немногим лучше обстоят дела и с автогонками, рынок которых не растет уже пару-тройку лет, но большинство мест на нем давно поделено между несколькими компаниями. Поэтому выходит, что нормально себя чувствует лишь один жанр — пресловутые шутеры с видом от первого лица. Рынок огромный, игры, несмотря на конкуренцию, быстро сменяют друг друга — чем не рай для издателя? Жаль только, что эта сверхпривлекательность оказывает и негативное влияние на индустрию — ведь благодаря ей можно особо не стараться, делая очень посредственные экшены. Все равно ведь купят! ▶

Увеболл увебулькнул

КИНО

В чем секрет успеха **Уве Болла** — немецкого режиссера, который год за годом клекает откровенные фильмы по компьютерным играм, однако не сходит при этом со страниц прессы и совсем не собирается банкротиться? О, как мы уже рассказывали в недавней рецензии на **BloodRayne** (см. прошлый номер «Игромании»), все дело в законодательстве Германии, которое позволяло производителям кинопродукции экономить огромные деньги. С недавних пор ситуация изменилась — немцы серьезно ужесточили свои законы. Так что пришлось бедняжке Уве Боллу выйти из эйфории финансового благополучия и посмотреть — а чего там вообще за фильмы-то у него получились и как на них народ реагирует? Вышел. Посмотрел. Впал в истерику. Буйнит.

Главные злодеи, по мнению Уве Болла, — это игровая пресса. Она, мол, специально избрала бедного немца на роль мальчика для битья и теперь целеустремленно втапывает все его фильмы в бетон. При этом журналисты ничего в его творчестве не понимают, смотреть не смотрят, а в лучшем случае читают комментарии в интернете. А ведь фильмы-то тем временем растут! Каждая новая работа —

в десять раз лучше предыдущей. То есть **Alone in the Dark** по «шкале Увеболла» — это один метр, недавняя **BloodRayne** — десять метров, а находящийся в производстве проект **In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale** вообще вымахает такой дылдой, что обязательно заборет любой маститый голливудский шедевр. А если не заборет — то во всем будут виноваты компьютерные игры, которые слишком примитивны для того, чтобы сделать по ним хоть что-нибудь стоящее. Вы **House of the Dead**, видели? Ну и как? Сплошное рубилово, говорите? Ну да — нельзя на таком материале снять второй «Список Шиндлера»? Сам Уве Болл во все не считает себя бездарностью. А если кто не верит — пускай этот сотрудник игровой прессы возьмет в прокате **Heart of America** (одна из ранних работ Уве Болла, которая очень нравится самому Уве Боллу) и стремительно переубедится.

Такие вот дела. Остается только один вопрос — как санитары допустили к тушке Уве Болла сотрудников сайта **Eurogamer** (тоже, кстати, представители игровой журналистики), в интервью которым сумасшедший немец и поведал все выше-написанное? ▶



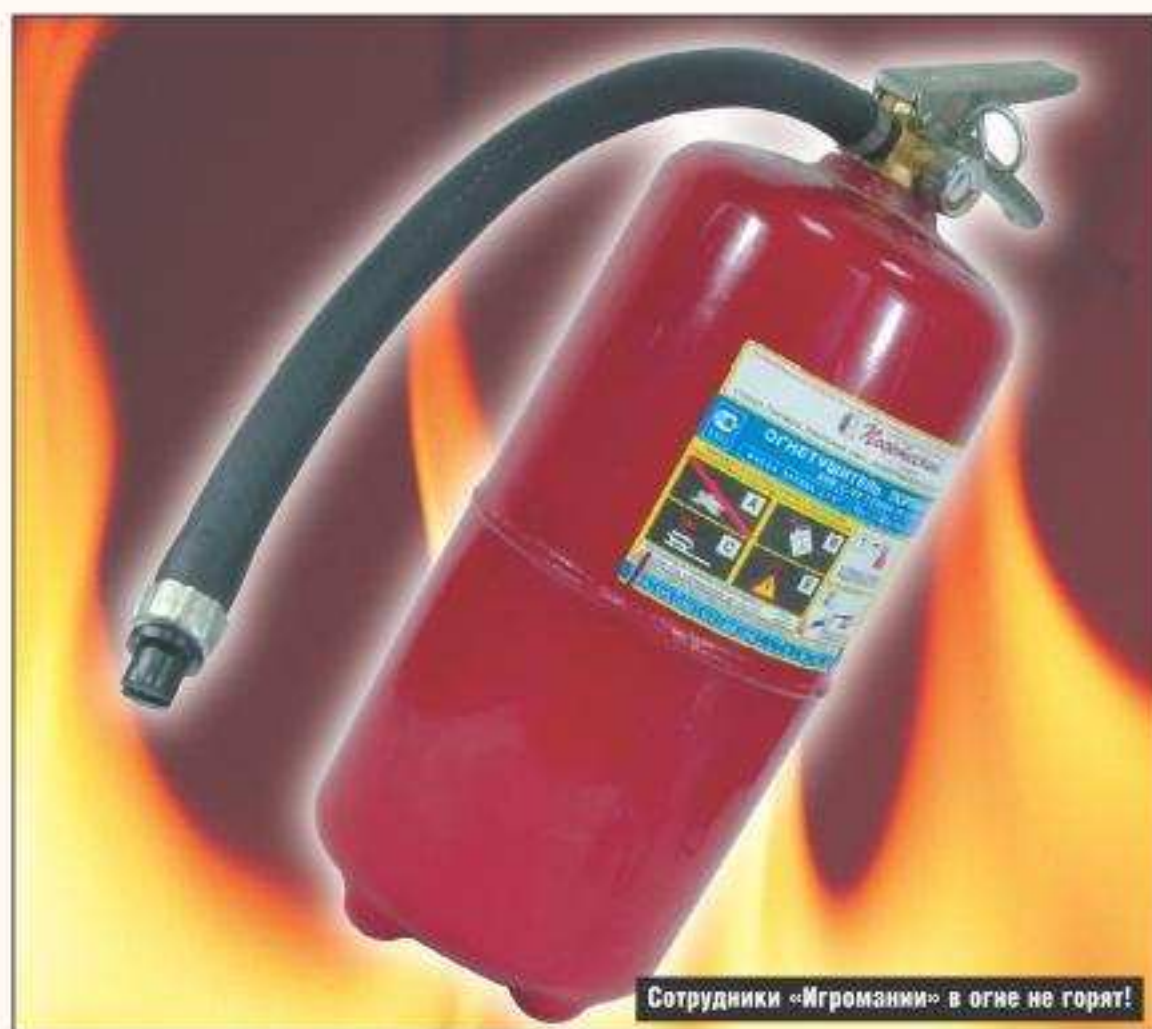
С недавних времен Уве Боллу прописаны прогулки на свежем воздухе и общение с животными.

ОП-5 (з) strikes back!

Итак, «Героем месяца» в апреле стал **огнетушитель порошковый ОП-5 (з)**, бывший редактор раздела R&S. Выйдя на пенсию по состоянию здоровья (увы, полюбившийся всем краснобокий игроманец вывихнул хобот, пытаясь войти в особо сложный вираж в **Colin McRae Rally 2005**), он поселился в школе №227 города Первоапрельска. К сожалению, неприятности преследовали нашего героя и здесь — 31 марта, в черный для города день, на чердаке школы произошло возгорание ветхой одежды. В это время в здании находились только группа продленного дня и второгодники, у которых были дополнительные занятия по труду. Борьбу с огнем пришлось возглавить ОП-5 (з), вооруженному лишь вывихнутым хоботом и кнопкой пожарной сигнализации.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Наш герой признается, что победить ему помогли навыки, полученные в игре **Emergency 3 — Mission: Life**. «В свою бытность редактором **«Игромании»** я очень любил эту игру — все-таки она про моих родственников. И знаете, когда школа загорелась, я сразу понял, что надо делать. Я не бросился в огонь с вывихнутым хоботом наперевес, а вместе со второгодниками принял меры, чтобы замедлить распространение огня, и одновременно организовал эвакуацию младших детей», — рассказывает ОП-5 (з). И добавляет: «Еще в **«Игромании»** я начал понимать, что компьютерные игры являются не только хорошим развлечением, но и несут в себе образовательный элемент. Ну а теперь, выйдя на пенсию, я лишний раз убедился, что был прав». ▶



Китай для «Буки» — бяка!

ИНДУСТРИЯ

В начале марта сего года компания **«Бука»** официально объявила о том, что «сдает» свои китайские позиции и оставляет офис в Пекине врагу. Причины «отступления» просты: рынок, который снаружи выглядел очень перспективным, внутри оказался... мягко говоря, совсем другого цвета. Во-первых, в Китае низкий уровень жизни сочетается с развитым пиратством — а это очень сильно понижает продажи легального софта. Во-вторых, правительство нашего восточно-

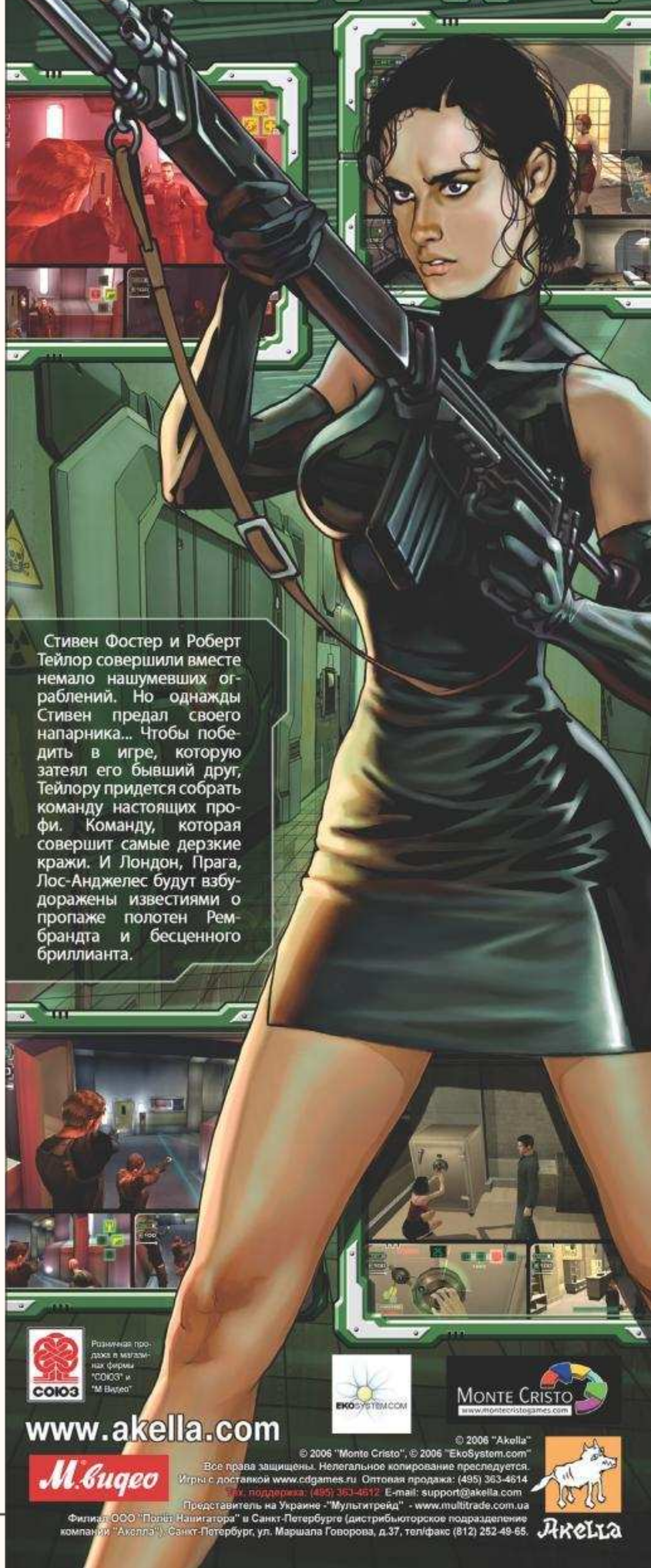
го соседа известно своим строгим отношением к компьютерным играм: все западные скандалы вокруг **Grand Theft Auto** по местным меркам выглядят детским утренником. Так, чтобы выпустить даже самую завалющую игру, надо получить специальное разрешение. Разрешений таких выдается очень мало, и практически все они уходят к «местному производителю». Так что «Буке», видимо, надоело нести убытки, и она решила отказаться от китайского рынка. ▶

Акелла

THE ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

ЖАНР ACTION

THE PLAN



Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.



Различные продажи в магазинах фирмы "COIO3" и "M. Video"



www.akella.com

M. Video

© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полит Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.





Одной строкой...

Из компании **Lionhead Studios** уволено около 50 человек.

Firefly Studios разрабатывает **Stronghold Legends** — очередную игру из знаменитой «замкостроительной» серии.

Издательство **THQ** приобрело студию **Juice Games** — разработчика игры **Juiced**.

Traveller's Tales и **LucasArts Entertainment** ведут работы над **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy** — продолжением «Звездных войн из конструктора», сюжет которого основан на оригинальной кинотрилогии.

Компания **Atari**, которая за последние три месяца понесла убытки в размере \$4,8 млн, планирует продать одну или несколько своих внутренних студий.

Польская студия **Techland** анонсировала **Xpand Rally Xtreme** — сиквел автосимулятора **Xpand Rally**.

Выход стратегии **ParaWorld** перенесен на август этого года.

Microsoft объявила о том, что на PC выйдет **Halo 2**; более того — это будет одна из первых игр для новой операционной системы Windows Vista.

Shiny Entertainment покинул легендарный **Дейв Пери** (временно).

Monolith Productions работает над безымянным пока продолжением экшена **F.E.A.R.**

На должность сценариста для стратегии **Maelstrom** приглашен **Джеймс Сваллоу** (его перу принадлежит, например, книга «Эффект бабочки»).

Paradox Interactive ведет разработку третьей части глобальной стратегии **Europa Universalis**.

И бьет его и стар, и млад

СКАНДАЛЫ

Тра-та-та, тра-та-та, с вами снова передача «Отвечаем на простые и заковыристые вопросы вместе!». Итак, вопрос четвертый, очень простой — какую новость мы вам хотим сейчас поведать? Ну и сразу же подсказка: эту новость вы в той или иной вариации могли прочитать почти в каждом нашем «Меридиане» за последние полгода.

Пра-а-авильно! Компании **Rockstar** и ее чудо-экшену

GTA: San Andreas в очередной раз отвесили пинка. Сетовать на то, что в этой игре бедные детишки могут наткнуться на пусть и тщательно скрытые, но все же присутствующие эротические сцены, нынче уже не модно. В этот раз на **Rockstar** набросились за то, что в **GTA** всячески обижают проституток, — после «использования» жрицы любви по назначению главный герой может взять и убить

ее. Есть в **San Andreas** и эпизод, в котором одну из «девочек» просто насилюют. А это, сами понимаете, очень нехорошо!

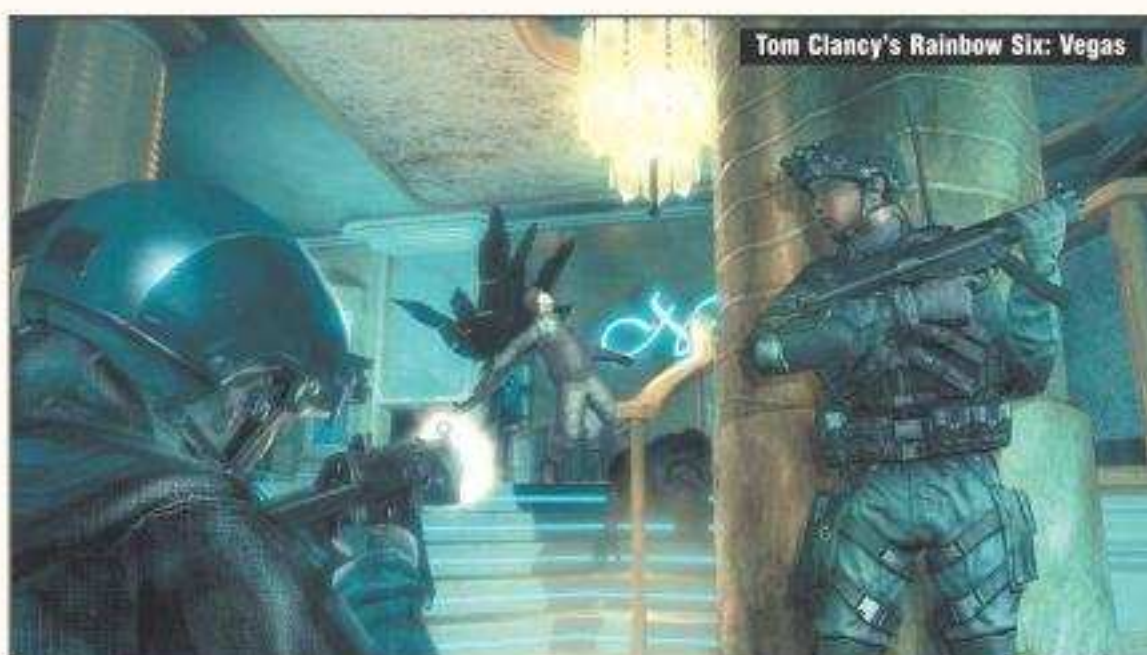
Ну а теперь самое забавное — настало время раскрыть личность тех, кто на сей раз набросился на **Rockstar**. Это... **Sex Workers Protest Outreach USA** — «профсоюз» американских проституток, который всячески отстаивает их скромные права. Да-а, **Rockstar**... ▶

Отдохнем, мужики?

АНОНСЫ

Элитный отряд «Радуга 6» окончательно пошел вразнос. Чуть ниже по течению этого номера вы можете прочесть грустный рассказ о том, насколько деградировала **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** — последняя из серии игр про знаменитое спецподразделение, придуманное **Томом Клэнси**. Но это, оказывается, не предел. Позабыв навыки тактического планирования и промчавшись «паровозиком» по полтора десяткам полуаркадных миссий, парни решили не останавливаться и... отправились в Лас-Вегас — именно здесь развернутся события **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**, новой и самой, не удивляйтесь, гламурной «Радуга»-игры.

Подробнее о «Vegas» по-



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

ка мало. Хорошая — так и вообще одна: игра разрабатывается под PlayStation 2, PlayStation 3 и Xbox 360 (о PC-версии пока ни слова) и выглядит столь же роскошно, как и настоящий Лас-Вегас (скриншоты подтверждают это обещание). Ну а теперь перейдем к плохому. Нам опять не

говорят ни слова об интерфейсе тактического планирования. Да и на картинках игра, если честно, больше напоминает очередной безумный шутер, чем серьезный тактический экшен. Впрочем, может быть, надежду нам подарят ближе к релизу, который запланирован на конец этого года? ▶

Мир в огне. Опять

АНОНСЫ

Пока все цивилизованное человечество обшаривает сортиры в поисках террористов, консервативные разработчики компьютерных игр продолжают грезить Третьей мировой. Вот новая версия ее развития: очень недалекое будущее, в котором аж 45 стран в пошаговом режиме колешат друг друга, непонятно зачем пытаясь поделить бедную Европу. Именно такова концепция **Frontline Nations** от шведской **Collosai Studios**. Размах разработчиков, надо сказать, поражает — в игре будет полсотни регионов и 90 городов, за которые предстоит сражаться. Каждая из сторон обладает своими уникальными возможностями и юнитами.

Битва проходит на двух «уровнях». На стратегическом



Frontline Nations

мы перемещаем войска по глобальной карте, двигаем вперед науку, выпускаем оружие, ведем разведку и налаживаем дипломатические отношения. Когда надоест решать судьбы мира, добро пожаловать в тактический режим, где две армии просто разбирают друг друга на мясо и металлолом. Сражения проходят на морских, воздушных и назем-

ных картах, при этом на их результат влияют и тип ландшафта, и время суток, и погода, и многое другое.

Ну и самое приятное — сражаться можно будет не только с полоумным компьютером, но и с друзьями: в игре предусмотрен как полноценный мультиплеер на девять игроков, так и старый добрый hot-seat. ▶

Снова эти прокладки!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Похоже, двигатель игрового прогресса начинает раскручиваться на полную катушку. Сначала на рынке появилась технология **Massive Entertainment**, которая позволяла с легкостью разукрасить загружаемой через интернет рекламой какой-нибудь экшен, ну а теперь подросла и компания **Adscape Media** с технологией **Real World/Virtual World Gateway**. Судя по скромному описанию, это будет уже не продвинутая «баннерокрутилка», а целый интернет-магазин. Представьте сами: вот приглянулась вам какая-нибудь мелодия из игры (сейчас, когда каждый второй проект озвучивают маститые

хип-хопперы, это вовсе не редкость) — что вы будете делать? Выдирать ее из системных файлов? Нет, цивилизованные люди с Запада так не поступают — поэтому **Real World/Virtual World Gateway** предложит им купить музыку прямо в MP3-формате (то, что за эту самую музыку уже было заплачено, никого, если честно, не волнует). Удобно, черт возьми! Думаем, хитрецы из **Adscape Media** найдут и более оригинальные способы применения своей технологии — например, сериал **Silent Hill** уже сейчас выглядит идеальной площадкой по продаже успокоительного и памперсов. ▶

Орки должны умереть

АНОНСЫ



Beltion: Beyond Ritual

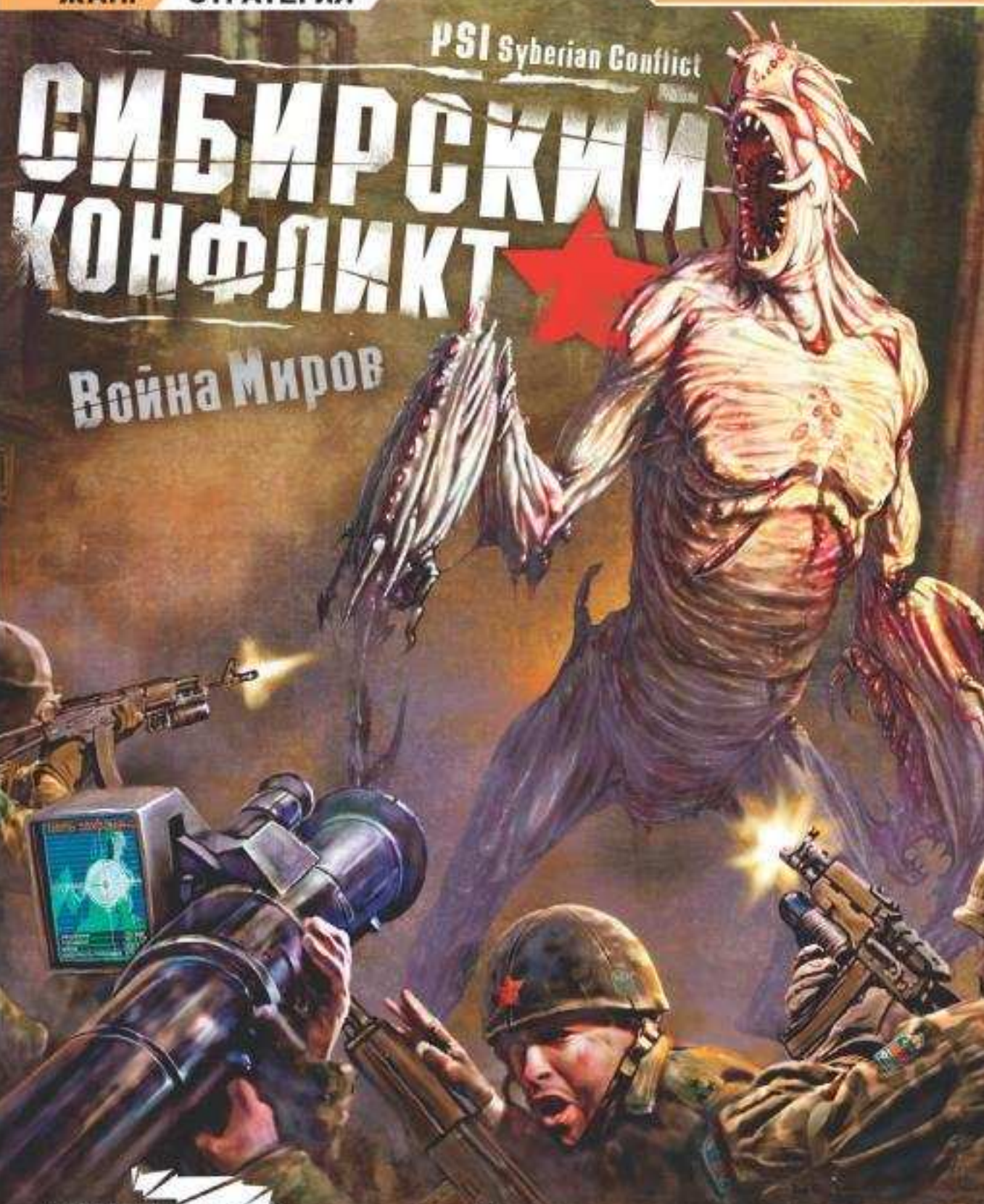
КРИ'2006 делает с разработчиками чудеса — в преддверии этой выставки они начинают раскрывать свои самые заветные тайны и секреты. Так, украинская компания **Rostok-Games** открыла сайт игры **Beltion: Beyond Ritual**.

Итак, Бельтион. Удивительный мир, где раз в несколько тысячелетий происходит одно и то же событие — на смену уже существующим расам приходит наглый молодняк. Из-за этого начинается обязательная война, в которой решается, кто останется жить, а кто отправится на свалку истории. Ну а мир благодаря постоянным встряскам все больше и больше наполняется легендами, мифами, артефактами и прочим доисторическим барахлом.

Тациту, главному герою игры, не повезло... хотя, стоп! Вполне может быть, что ему, наоборот, повезло — это с какой стороны посмотреть. Дело в том, что Тацит родился в те времена, когда

Бельтион населяли вполне привычные и родные любому геймеру граждане: эльфы, орки и прочие люди. Никто ведь не говорил, что в мире, где расы меняют друг друга каждый миллион лет, нам обязательно должны встретиться оригинальные существа?

Впрочем, приключений у Тацита хватит и без этого. Юный жрец Бога смерти, некромант, одинаково талантливый и в магии, и в военном деле, и в стрельбе, и даже в диверсиях (нет, дружище, ты вовсе не крут — просто разработчики сделали так, чтобы игрок мог развивать тебя в любом направлении), он отправляется на Запад — туда, где обитает проклятый народ, который, как ни странно, совсем не любит гамбургеры и демократию. По пути игрокам предстоит пережить множество приключений и... стоп-стоп, друзья! Новые подробности — на **КРИ'2006**! ▶



Произшедший в Сибири в начале XX века страшной силы взрыв был известен миру как Тунгусская катастрофа. Тогда, в 1908 году, корабль пришельцев врезался в поросшую лесом равнину, породив легенду о метеорите. В 1966 году в Сибири совершил посадку другой корабль: оснащенный самой совершенной техникой спасательный отряд, отправленный на место давнего крушения. Пришельцы начали поиск пропавших собратьев. И первая же встреча с людьми положила начало войне между расами. Советский Союз ввел в зону конфликта армейские части, и на стороне людей оказалось численное преимущество. Пришельцы же получили биоматериал для создания боевых машин — человеческие тела.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Боевые действия разворачиваются во времена холодной войны неподалеку от места падения Тунгусского метеорита

Пришельцы и люди: две расы, каждая со своей боевой техникой и оригинальными приемами ведения боя

Вооружение, разнящееся от привычных винтовок и пулеметов до внеземного арсенала: биологического, энергетического и контролирующего сознание

Убитые и захваченные пришельцами в плен люди становятся строительным материалом для создания новых бойцов

Чтобы получить тактическое преимущество, вам придется грамотно использовать не только детали ландшафта, но и погодные условия



www.akella.com

© 2006 "Akella" © 2006 "Wireframe Dreams"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: (495) 363-46-12 E-mail: support@akella.com

Представитель в Украине — «Мультитрейд»

www.multitrade.com.ua



М.видео

Филиал ООО «Полет Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



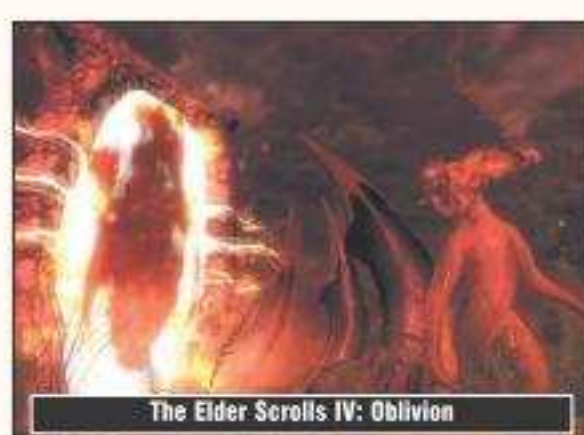
Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

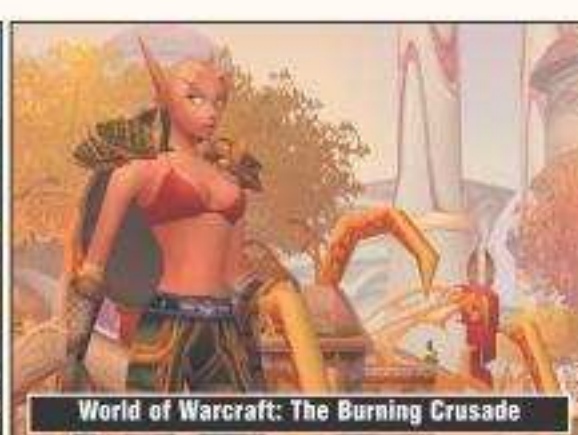
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Апрель			
Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Condemned: Criminal Origins	SEGA	Monolith Productions	80%
Defcon	--	Introversion Software	80%
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Enemy in Sight	Atari	Illusion Softworks	80%
Half-Life 2: Episode One	Valve	Valve	90%
Hearts of Iron II Doomsday	Paradox Interactive	Paradox Interactive	80%
Keepsake	The Adventure Company	Wicked Studios	70%
Mage Knight: Apocalypse	Namco Hometek	Namco Hometek	70%
Paradise	Ubisoft Entertainment	White Birds Productions	90%
Rogue Trooper	Eidos Interactive	Rebellion	60%
Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	Crystal Dynamics	80%
Май			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks / 2K Games	Headfirst Productions	80%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Fuel	DreamCatcher Interactive	Firetoad Software	60%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	IO Interactive	80%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	60%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	90%
Tortuga: Two Treasures	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment	70%
Июнь			
Auto Assault	NCsoft	NetDevil	60%
Black Buccaneer	10Tacle Studios	WideScreen Games	60%
Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	Arkane Studios	80%
Fenimore Fillmore's Revenge	--	Revistronic	60%
FlatOut 2	Vivendi Universal Games / Empire Interactive	Bugbear Entertainment	70%
Girlzz: Life's A Party	--	Deep Silver	60%
Guild Wars: Factions	NCsoft	ArenaNet	80%
Joint Task Force	HD Interactive	Mithis	70%
The Guild II	Aspyr / JoWood Productions	4HEAD Studios	80%
Rise & Fall: Civilizations at War	Midway Games	Stainless Steel Studios / Midway Games	70%
Июль			
World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment	ХИТ
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Loco Mania	Lighthouse Interactive Software	7FX	60%
TES IV: Oblivion	2K Games/ Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	ХИТ



The Elder Scrolls IV: Oblivion



Loco Mania



World of Warcraft: The Burning Crusade



Dreamfall: The Longest Journey

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Лара снова молодеет

люди

Знаете, виртуальный мир когда-нибудь все-таки победит мир реальный. И произойдет это по очень простой причине: «там» возможностей на порядок больше, чем «здесь». Вот посмотрите на земных звезд: ежедневное самоистязание в спортзалах, сомнительные медицинские и косметические препараты, липосакции, подтяжки, а в конце — лицо как у Аллы Борисовны. Звездам из компьютерных игр заметно проще: вместо пластических операций они, как перчатки, меняют живых людей. Возьмем, например, Лару Крофт. Что, по-вашему, помогает ей быть такой сексуальной и соблазнительной?

Все очень просто — талант художников, а также целая когорта актрис и фотомоделей, которые падают ради чужого образа. В разное время Ларой «побывали» и Ванесса Демой, и Лара Веллер и даже блистательная Анжелика Джоли. Ну а теперь, прямо перед выходом **Tomb Raider: Legend**, состоялась очередная «пластическая операция»: лицом, грудью, бедрами и прочими частями тела расхитительницы гробниц станет **Карима Адебибе**, двадцатилетняя модель из Лондона. Пошла ли Ларе на пользу смена имиджа? Смотрите прилагаемую фотографию и решайте сами! ▶

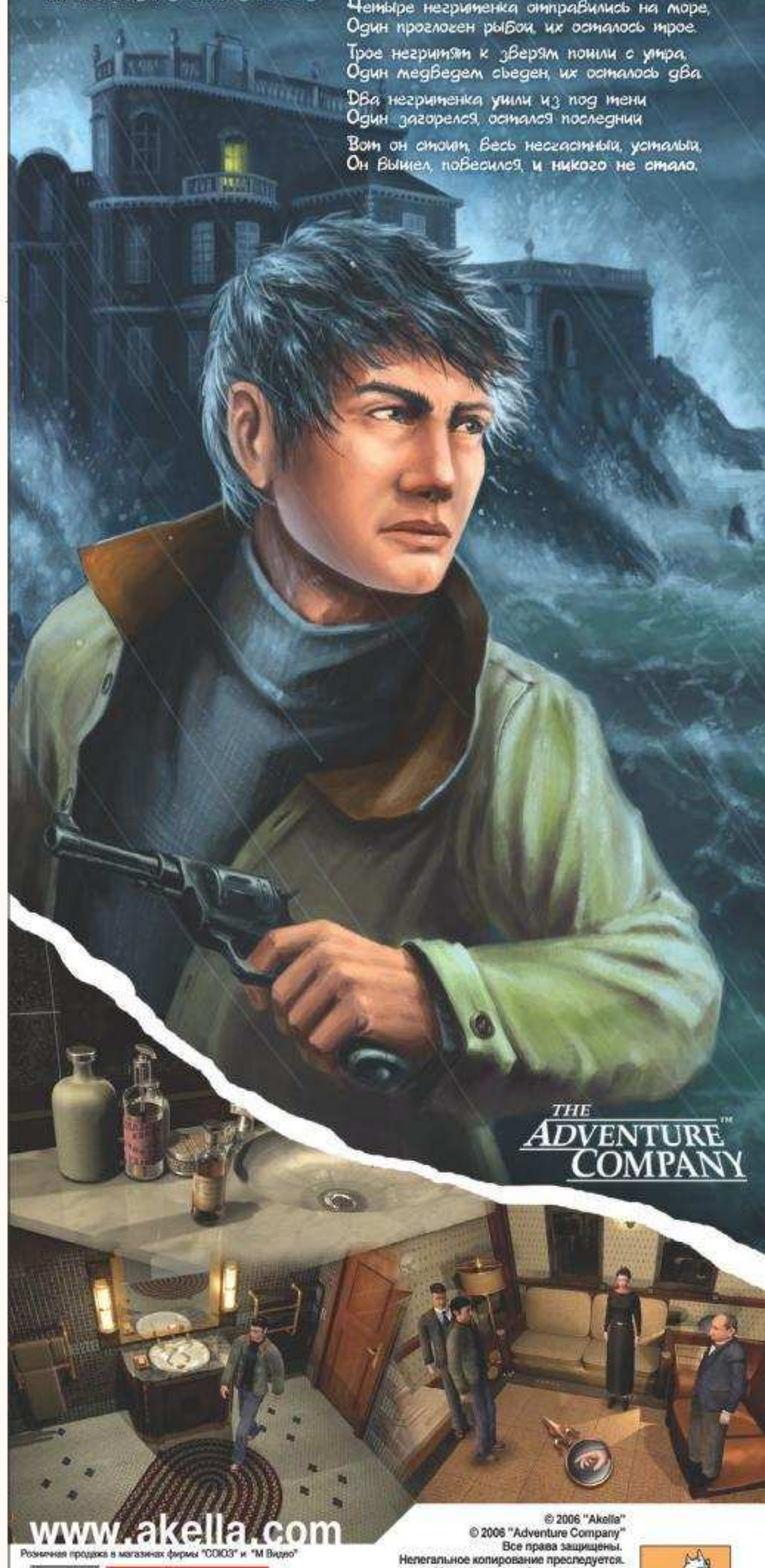


Карима еще только учится быть Ларой, но пулюетамашет уже уверенно.

НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»

АГАТА КРИСТИ И НИКОГО НЕ СТАЛО

Десять негритян собралась пообедать. Один вдруг подавился, их осталось девять. Девять негритян легли спать очень поздно. Один заснул навежно — их осталось восемь. Восемь негритян поехали в Дефон. Один там и остался. Вернулись всемером. Семь негритян гроба рубили топором. Один порезался — остались шестером. Шесть негритян ревели с пелами играли. Одного ужалил шмель — их осталось пять. Пять негритян друг друга засудили. Один казнен — осталось их четверо. Четверо негритянка отправились на море. Один проглотен рыбой, их осталось трое. Трое негритян к зверям поили с утра. Один медведем съеден, их осталось два. Два негритянка ушли из под тени. Один загорелся, остался последний. Вот он стоит, весь несчастный, усталый. Он вышел, повесился, и никого не стало.



www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М Видео"



М.Видео

Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua

© 2006 "Akella" © 2006 "Adventure Company" Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru

Оптовая продажа: (495) 363-4614

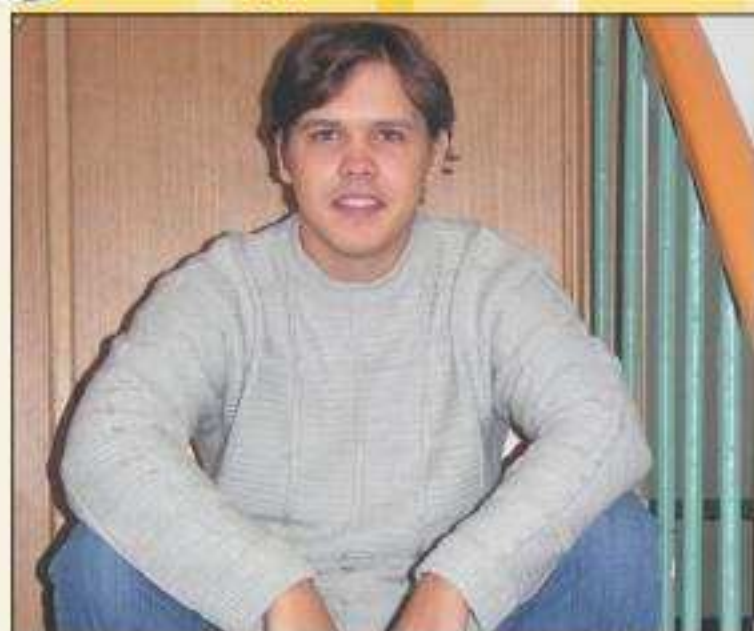


Акелла



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА



Привет!

Что ни говорите, друзья, но организм уже требует весны и тепла. Увы, в тот момент, когда пишутся эти строки, за окном все еще суровый мороз, снежные бури атакуют озябших граждан — и конца-края этому ужасу не видно. Впрочем, такая вот недружелюбная погода, конечно, не может помешать нам каждый месяц, как и всегда, выдавать DVD, по самую макушку забитый самым интересным и полезным, что только появилось в этом подлунном мире.

В этот раз рекомендуем сразу отправиться в «Игровую зону» и установить себе новые карты и модификации для таких хитовых игр, как **Civilization IV**, **F.E.A.R.**, **Age of Empires III** и нашего отечественного «Блицкриг 2».

Далее, по вашим многочисленным заявкам мы все-таки решили выделить место под действительно глобальные модификации для нестареющей **Operation Flashpoint**, и сегодня в «Темах компакта» вас ждет дополнение под названием **ЕСР**. Мод очень серьезный: он добавляет новые спецэффекты, в корне меняет геймплей и резко улучшает AI противников. В продолжение военной темы в той же рубрике вас ждет модификация для **Joint Operations** под интригующим названием **International Conflict**. Добавка включает в себя новые виды ландшафта, два десятка построек, реалистичные характеристики бронетехники и автоматического оружия. По сути дела, перед вами полноценный аддон, да еще абсолютно бесплатный.

В феврале создатели игр снова неожиданно впали в спячку, так что демоверсий снова негусто. Рекомендуем ознакомиться с демкой **Commandos: Strike Force**, которая дает исчерпывающее представление о том, что ждет нас в этом экшене. Кроме того, не проходите мимо демоверсии **War on Terror**. Этот, на пер-

вый взгляд, беспардонный клон незабываемого **Command & Conquer** на поверку оказался весьма интересной игрой с достойной графикой и любопытным геймплеем.

Наконец, очень рекомендую заглянуть в рубрику «Из первых рук», где вас ждет полная и совершенно бесплатная версия известной RTS **S.W.I.N.E.** Если вы в свое время пропустили эту веселую игру о великой войне между зайцами и свиньями, то теперь у вас есть шанс наверстать упущенное. Не пропустите.

Напоследок упомянем о том, что иногда на DVD не попадают файлы, прописанные в «CD-мании». Видите ли, какое дело — рубрика для журнала сдается за пару недель до сдачи собственно диска, а за это время часто происходят неожиданные события. Ну, например, видеогурю Антон Логвинов в срочном порядке затребует лишних 400 мегабайт под такое видео, которое не выложить — сродни преступлению. А может появиться такая демоверсия, которую хоть тресни, но положить надо. В таких случаях приходится, скрипя сердцем, резать по живому и убирать с диска файлы, о которых мы уже рассказали в «CD-мании». Увы.

На этом все, до встречи в мае!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на апрельском DVD «Игромании». На са-

мом диске вы найдете развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

ИНТЕРФЕЙС DVD

DVD оснащен интерфейсом, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

Вы можете легко распечатывать описания и статьи на принтере, а также сохранять их в форматах RTF или TXT.

Все скриншоты, которые

есть на DVD, можно просмотреть в режиме слайд-шоу.

Просмотр видеороликов с диска осуществляется всего одним нажатием клавиши.

С помощью мощной поисковой системы вы без труда сможете отыскать нужный файл или текст на диске.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге DVD лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной

интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

СТРАНА СОВЕТОВ

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу cdmania@igromania.ru.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ НАШЕГО ЖУРНАЛА

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezone@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ И DVD

Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛ №1: «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория» и «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛ №2: «ДемоБлок/Темы», «Игровая зона» (три раздела), DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛ №3: «Темы DVD», «Из первых рук», «Интересности», «Онлайновые игры», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.

Обновляемая база кодов (1400 игр).



ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

Техническая и всякая другая помощь по диску.

Информация о создателях

DVD, музыке в оболочке и т.п.

Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.

Информация о российских внекомпьютерных клубах.

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы: Семен Чечулин,

Антон Логвинов

Программирование: Ирина

Сидорова и Денис Валеев

Дизайн оболочки: Илья Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали: Андрей Александров, Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Локализаторская игрострой-артель «Игромании» продолжает радовать вас вкусностями. Сегодня из переводческой топки мы достали и предлагаем вашему вниманию сразу две модификации. По первоапрельски шуточную карту **Fairglen** для **Warcraft III: The Frozen Throne** и вполне серьезную модификацию для **Morrowind** — **Isengard**.

Первоапрельский Фэйрглен

RPG-карта **Fairglen** для **Warcraft III**, по сути, представляет собой самостоятельную игру. Уникальный сюжет, герои и... ролевая атрибутика! Действие разворачивается в трех городах — Хантерсглене, Форрестглене и Фэйрглене. Коварная нежить заходит с фланга, пытается захватить беззащитный Форрестглен. Люди в смятении, сталь бьет о сталь, кричат живые, стонут раненые, молчат невинно убиенные. Нежить временно отступает, и народ Форрестглена призывает своего короля, которого судьба временно занесла в Фэйрглен, исполнить свой королевский долг — защитить сограждан от жадной до человечинки нежити.

Но королю недосуг. Он не внемлет своим подданным. Форрестглендцы, конечно же, возмущены наплевательским отношением короля и оперативно организуют революцию. Собирают летучий отряд и направляются в Фэйрглен показать королю мать Кузмы.

Но и тут бедам не повезло! Стоило им покинуть родные земли, как поля и веи оккупирует злой демон Дранарох. Поняв, что домой не вернуться, незадачливые революционеры осаждают Фэйрглен. И тут в дело вступает четвертая сила — вы. Выбрав одну из четырех смертных оболочек (рыцарь, стихийный маг, берсерк или стрелок), вы вступаете в мир игры и встаете на защиту Фэйрглена от повстанцев.

Карту можно проходить как в кооперативном режиме, так и в одиночку, управляя сразу двумя героями, каждый из которых обладает уникальными способностями. Авторы рекомендуют сначала пройти карту связкой берсерк или рыцарь плюс любой другой персонаж.

Но не только это отличает карту **Fairglen** от множества других. Еще одно крайне важное отличие — искрометный юмор. Разработчики шутят тонко, метко, в некоторых местах умело беря планку юмора, за-

давшую **The Bard's Tale**. Чего стоит только сексуально озабоченная Королева Змей или парень Фикри, который по сюжету потерял «то, что делало его популярным у женщин». Рассказывать остальные шутки — значит, подпортить вам впечатление от них. Скажем лишь, что мы старались переводить юмор, максимально адаптируя его к шуткам русского языка.

Изенгард в Morrowind

На «второе» у нас припасен свежий мод для игры **Morrowind**, который подарит вам бесплатный билет на экскурсию по Средиземью. С легкой руки модостроителей вы отправитесь прямиком в Изенгард, обитель темного мага Сарумана.

Вам разрешается побегать по окрестностям башни Ортханк и даже заглянуть в сам «небоскреб», с вершины которого темный маг строил козни главгероям. В модификации есть даже сам Саруман, с теми же самыми репликами, что и в фильме Питера Джексона!

Главную фишку модификации — саму башню Ортханк — автор мода сделал еще при содействии сотрудников компании **WETA**, которая создавала спецэффекты для кинотрилогии, поэтому детализация и проработка строения на самом высоком уровне. Башня выполнена в натуральную величину: если залезть на ее вершину, можно увидеть все окрестные территории.

На вершине башни вас поджидает пара сюрпризов — шлем Элендила и его меч Нарсил. Поиск этих ценных артефактов и составляет основной квест мода. Попасть в Изенгард можно при помощи Фаладира, он ждет нас в западной части Сейда-Нин. Впрочем, услуги этого товарища не бесплатны, и за путешествие он срубит с вас около тысячи местных условных единиц. Для успешной игры настоятельно советуем изучить заклинание отпирания замков 100 уровня или же запастись аналогичного действия свитками.

Обратите внимание, что автор мода советует использовать конфигурацию компьютера CPU 2 ГГц + GeForce 3 Ti и выше, чтобы насладиться всеми местными прелестями.

ШУТКИ НА ГРАНИ ФОЛА

При переводе **Fairglen** для **Warcraft III** выяснилось, что автор этой во многом шуточной карты местами «завернул» такие сленговые обороты, что даже закаленные локализаторские мозги нашего переводчика закипали, не в силах с ходу найти адекватный перевод. Причем из соображений политкорректности мы кое-что так и не решились перевести дословно (без мата и XXX-словечек было бы не обойтись). И это при том, что самостоятельная ценность карты и ее уникальность не вызывают сомнений!

Пример таких «шуточек»: «Warning: Booty may be shaken without warning». Дословный перевод мы опустим (оставим для самостоя-

тельной проработки особо пытливыми читателями), но приведем наш «окультуренный» перевод: «Предупреждение: Хозяйка предпочитает нетрадиционные виды секса». В результате жарких споров именно этот вариант был сочтен наиболее рациональным.

Еще один пример фразы, которая легко поставит в тупик любого переводчика своей двусмысленностью: «My woman yeti left me... because I lost my wood». Речь идет далеко не о дровах, а о... фаллопротезе (наш корректный перевод: «Моя женщина ушла от меня... потому что я потерял свой деревянный самотык»).



Один из побочных квестов карты **Fairglen** — возвращение жены оружейника, похищенной демоном.



Башня Ортханк. Размер у нее такой же, как у башни из фильма. Да еще и на вершину забраться можно.



ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. Civilization 4

Что: 8 карт, 1 сценарий, 9 модификаций, 2 программы
Где брать: Игровая зона I



Сценарий The Civil War

Шесть новых карт:

- ☞ **China Public Map** — территория современного Китая в вашем распоряжении.
- ☞ **Eurasia** — материк Евразия готов к кровавым войнам.
- ☞ **Japan** — четыре главных японских острова ждут своего хозяина.
- ☞ **Mars Map** — покажите себя мастером войны и дипломатии на планете Марс.
- ☞ **Northwest Europe** — станьте владыкой северо-запада Европы.
- ☞ **Small Europe Map** — уменьшенная карта Европы.

Девять модификаций:

- ☞ Actual Quotes diplomacy
- ☞ Australia
- ☞ Catalunya
- ☞ Great People
- ☞ Italie
- ☞ Mylon Mod
- ☞ Palmyrene Empire
- ☞ Switzerland Mod
- ☞ Vietnam

Две программы:

- ☞ Freeware Map editor
- ☞ Tech Cost Editor

№2. F.E.A.R.

Что: 8 карт, 3 модификации
Где брать: Игровая зона I



Две модификации:

- ☞ **My mod** — автомат, пистолет и гранаты теперь намного мощнее.
- ☞ **New Insignias** — новые логотипы для скинов игрока: от значка Linux до американского флага.

Восемь карт:

- ☞ Apple
- ☞ Blockfort
- ☞ Armacham Mainframe
- ☞ Paycheck
- ☞ Replicant
- ☞ Soldier of Fortune
- ☞ Tennis
- ☞ Tower of Power

№3. Quake 4

Что: 11 модификаций
Где: Игровая зона I

Одиннадцать самых интересных модификаций месяца:

- ☞ Ambient light
- ☞ Faiares
- ☞ Female VO's Sound Pack
- ☞ GTX Q4
- ☞ Railonly
- ☞ Quake 4 max
- ☞ Quake 4 Quake 2 monster sound replacements



Модификация Quake 4 Quake 2 music replacement

- ☞ Weapons of Destruction
- ☞ Quake 4 World Beta
- ☞ Skill

№4. Блицкриг II

Что: 11 карт, 1 кампания
Где брать: Игровая зона I

Одиннадцать карт:

- ☞ **«Балатонская операция»** — десяток танков, сотня автоматчиков. Задача — отбить атаки врага.
- ☞ **«Вихрь войны»** — наша деревня занята фашистами, вам нужно освободить ее.
- ☞ **«Край озер»** — примите участие в кровавой битве за родной край.
- ☞ **«На подступах к Харькову»** — на наших товарищей напали фашисты, поможем друзьям.
- ☞ **«Оборонительный бой у Невеля»** — обеспечьте безопасное передвижение по дороге важной колонны грузовиков.
- ☞ **«Операция Штрафвица»** — защитите стратегически важный остров от крупномасштабной атаки японцев.
- ☞ **Berlin** — уничтожьте фашистов в их же логове.
- ☞ **British Dessert** — выведите отряд пехоты из вражеского окружения.
- ☞ **Wueste** — уничтожьте все вражеские войска на карте.
- ☞ **Valley Crossing** — захватите небольшой городок, используя десять танков и полсотни автоматчиков.



ПРОГРАММА «МОБИКОН» В РАЗДЕЛЕ «МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ»



Программа «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «МобиКона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем не напрягающее занятие. Ну а в самой программе



вы найдете почти две тысячи мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть отличная система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

- ☞ Более пятисот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.
- ☞ В разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.



На выбор около семисот MP3-мелодий различных стилей и направлений.

Огромный выбор картинок и заставок: игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое.

Более четырехсот полифонических мелодий.

Более трехсот тем для оформления меню вашего телефона.

Присоединяйтесь!



ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

GTA: San Andreas — Roads of Las-Venturas and San Fierro

- ♦ Что: Модификация * Игра: GTA: San Andreas ♦ Разработчик: Nite
- ♦ Что нового: Текстуры асфальта, дорожная разметка, все дороги Сан-Фьерро и Лас-Вентураса
- ♦ Размер: 30 Мбайт ♦ Где брать: Демоблок/Темы

Мы уже выкладывали дополнение, которое меняло дорожное полотно GTA: San Andreas, но в этом месяце вышла еще одна работа на ту же тему. Причем нынешний мод сделан на порядок лучше, а дороги теперь выглядят просто восхитительно. Итак, вас ждут:

- ☞ Качественные текстуры асфальта, на

которых можно разглядеть малейшую царапинку или камешек.

- ☞ Дорожная разметка настолько яркая и четкая, что вы никогда не перепутаете полосу.

- ☞ Увеличенная дальность обзора — заранее видно, где будет следующий поворот или развилка.



БУДУЩЕЕ СЕГОДНЯ

Дорогие читатели, время пришло, час X — если хотите, армагеддон — стремительно приближается. Дело в том, что уже с шестого номера 2006 года «Игромания» будет выходить только в двух вариантах — с DVD и вообще без дисков. Ну а овеянные славой два компакт отправятся на заслуженный отдых.

Уже сейчас, как вы, должно быть, заметили, в рубрике «CD-мания» практически не упоминается компакт, а значки, которыми мы отмечали, что и где находится, отправились на свалку истории. Такие дела.

Если же вы вдруг еще по каким-либо причинам не перешли с CD на DVD, то специально для вас сообщаем, что вплоть до шестого номера мы будем продолжать выкладывать на компакт все самое интересное и полезное, что на него только поместится. Никаких скидок. Мы гарантируем, что пользователи CD будут получать стопроцентно качественное наполнение в рамках, понятно, весьма ограниченного объема двух компакт.

Чтобы узнать, что же ждет вас на CD, а что на него не влезло, — просто запустите компакт, и там уже напротив файлов, попавших только на DVD, стоят специальные значки.

ВЕ»COOL

Уверен и свободен

Gillette

SERIES

Новый антиперспирант

COOL»SPRAY

от Gillette



- ☞ Сдержать его мощь способен только крутой баллончик
- ☞ Мощная защита от потоотделения и передовой механизм контроля неприятного запаха
- ☞ Удобство нанесения



№5. Age of Empires III

Что: 5 карт, 7 сценариев
Где брать: Игровая зона I



Увлекательные карты:

☞ **Gandalf's Giant Random Land** — просторная карта, а каждая новая партия — в других декорациях.

☞ **Manitoba** — хорошо сбалансированная горная карта.

☞ **Fort Wars** — арена для рукопашных сражений между четырьмя игроками.

☞ **King of the Valleys** — заснеженные горы для сражений между четырьмя армиями.

☞ **Island Hopping** — огромный архипелаг из десятков тропических островков.

Интересные сценарии:

☞ **Operation Husky** — командуй американскими войсками, выбиваем итальянцев из Сицилии.

☞ **Operation Overlord** — высадка американских войск в Нормандии в антураже Age of Empires III.

☞ **Operation Torch** — первое сражение американцев в Европе во время Второй мировой войны.

☞ **Siege of Russia** — воюем турками против России.

☞ **Escape from Devils Island** — спасаем пленных при помощи лазерного мишки.

☞ **End of an Empire** — английские путешественники терпят крушение у французских берегов. Не дайте им утонуть!

№6. Black & White 2

Что: 3 модификации, 16 скинов
Где брать: Игровая зона I



Набор скинов
Dranaths Alignment

Три модификации:

☞ **Fur** — весенняя линька — все животные меняют шерсть.

☞ **Epic Volcano** — от грома голосов здешних богов теперь трясутся даже горы и вулканы.

☞ **Japanese Music** — греки открыли школу японского танца.

16 симпатичных скинов:

☞ **Blue Advisor**

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Operation Flashpoint — ECP

◆ Что: Модификация ◆ Игра: Operation Flashpoint ◆ Разработчик: OFPEC Enhanced Configuration Project
◆ Что нового: Спецэффекты, звуки, AI, погодные эффекты, характеристики оружия и техники
◆ Размер: 137 Мбайт ◆ Где брать: ДемоБлок/Темы

Представляем вашему вниманию одну из лучших модификаций для **Operation Flashpoint**, которая меняет не только графику, но и геймплей легендарной игры.

Главные особенности модификации:

☞ Изрядно поумневший AI. Теперь противники ведут себя как настоящие люди — ловко прячутся от пуль, обходят вас с тыла и так далее.

☞ Подопечные солдаты могут умереть от кровопотери — не забывайте вовремя перевязывать бойцов.

☞ Реалистичные спецэффекты — дым, взрывы, пыль и пламя выглядят как никогда реально. Плюс к этому, подбитые танки и бронетранспортеры долго горят, а поймавшие ракету вертолеты сперва заваливаются на бок, а потом уже с грохотом падают.

☞ Командиры отрядов могут брать в свой отряд солдат-одиночек и подбирать

бойцов из разбитых взводов, создавая новые подразделения. Кроме того, деморализованные враги сдаются в плен, как, впрочем, и ваши подчиненные.

☞ Динамическая смена погоды — в разгар битвы небо может затянуться тучами, и начнется проливной дождь.



- ☞ Bad Visor Good
- ☞ The Devils Pet Tiger
- ☞ Dranaths Alignment
- ☞ Evil Blood Lion
- ☞ Howl Logo
- ☞ Old Man Bummers
- ☞ Pirana Soldier
- ☞ Pop Tiger
- ☞ Sexy Siren
- ☞ Sooty Wolf
- ☞ Tabby Cat
- ☞ The Crimson Volcano Wonder
- ☞ Tiger n Stripes
- ☞ Tree Soldiers
- ☞ Tunaks Fox

№7. GTA: San Andreas

Что: 13 моделей машин, 3 самолета, 1 вертолет
Где брать: Игровая зона I

☞ Тринадцать моделей транспортных средств — поездов, автобусов, грузовиков и легковушек:

Corvette Stingray 1963 * Daalyman's Classic Bikes 2005 * Ford Torino Rusty * Porsche Cayman S * ВАЗ 21213 «Нива» 4x4 * Волга ГАЗ 2402 Аэрогаз * ГАЗ 2410 * Волга ГАЗ 2402 Скалдия * Волга ГАЗ 24 Милиция * КАМАЗ 53212 «Автокран» * КАМАЗ 53212 «Мусоровоз» * Набор российских поездов * ЛИАЗ 677

Кроме того, вас ждут три самолета и вертолет:

☞ Ту-154

- ☞ МиГ-29
- ☞ Fairley Swordfish
- ☞ AH 1 W Supercobra

№8. FIFA 06

Что: 5 программ, 8 патчей, комплект мячей
Где брать: Игровая зона II



UKRLIGA+RPL06

Лучшие модификации и другие дополнения:

☞ **Animation Patch** — зрелищные удары, плавные движения футболистов.

☞ **Arsenal Super Patch** — станьте российским олигархом и захапайте английский «Арсенал» со всеми игроками, формами, флагами и даже стадионом.

☞ **FC Barcelona Champions League Super Patch** — клуб «Барселона» во всей красе со своими формами флагами и рекламными щитами.



Real Madrid Graphics Patch — комплект новых форм, флагов и рекламных щитов для мадридского «Реала».

FCS Minikit Patch 06 — набор из 180 мини-модификаций.

FIFA 06 Winter Roster Update — правильные составы всех футбольных команд мира зимой 2006 года.

RPL 06 All Transfers Patch — все трансферы российской премьер-лиги на 1.02.2006.

Ukr Liga + RPL 06 — патч, позволяющий одновременно играть в украинскую и российскую премьер-лигу.

Jay 3GB Balls Pack — комплект из девяти красивых мячей.

Джентльменский набор для установки всех модификаций:

06 Utilities Working * Creation Centre 06 * FIFA 06 Backup Utility * Fifamania Installer 06 * Kit Raptor 2GK

№9. Pro Evolution Soccer 5

Что: 7 программ, 3 патча, 5 стадионов, одно оформление меню, 3 набора форм
Где брать: Игровая зона II

Новые патчи:

New Pitches Day 6 — сочные газоны для четырех стадионов.

Option File Superpatch — файл с новыми составами команд.

Allianz Arena — великолепный немецкий стадион.

Highbury — обновленный стадион лондонского «Арсенала».

Old Trafford — арена «Манчестер



Юнайтеда».

Olympiastadium — детализированный стадион мюнхенской «Баварии».

Santiago Bernabeu — родная арена мадридского «Реала».

Игровые меню:

World Cup 2006 — красивое меню, оформленное в стиле Чемпионата мира 2006 в Германии.

Качественные формы команд:

Adidas Referee — несколько новых форм для судей.

EPL Clubs — качественные формы для команд английской премьер-лиги.

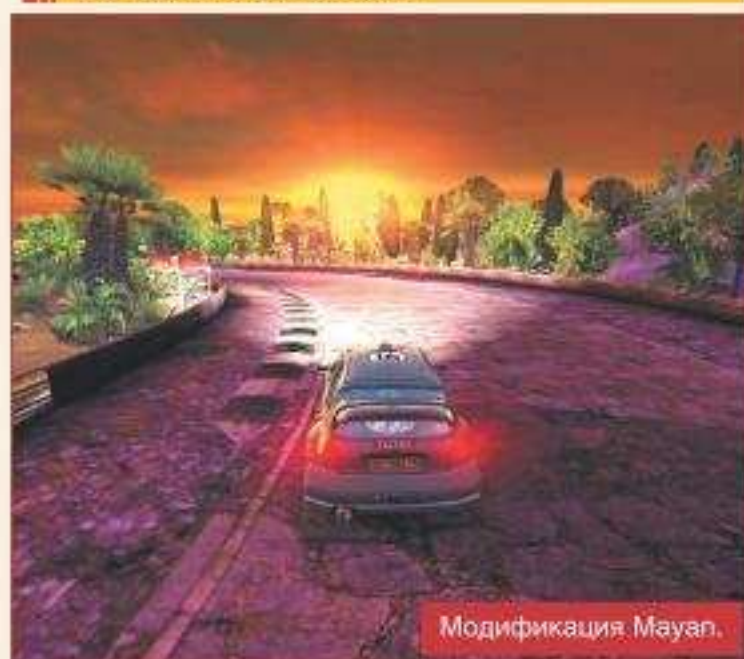
Serie A — 20 комплектов форм для всех клубов итальянской серии «А».

Программы для установки модификаций:

AFS Explorer * DKZ Studio * Game Graphic Studio * Kit Server * Kit Server Management * LOD Mixer * WES Editor.

№10. TrackMania Sunrise — Extreme

Что: 1 модификация, 10 трасс, 10 моделей и скинов машин
Где брать: Игровая зона I



Этот месяц порадовал нас модификацией Mayan. Белые люди, как видно, опять не дают покоя несчастным индейцам. На этот раз они удумали проложить в джунглях, пещерах и древних храмах майя суперсовременный автомобильный трек. Прощай, чистый воздух, ему на смену пришли выхлоп автомобилей и мертвые петли.

Модели и скины машин:

Alfa Romeo GT 2004
Austin Healey Mini Racer
Ferrari Koenig Cabrio
Ferrari Koenig Testarossa
Ford GT90 Concept 1995
Honda Integra Type R
Peugeot 206 WRC
Peugeot 307 WRC Proto

NVIDIA
GEFORCE
7900 GTX

EXTREME HD GAMING!



7900GTX-S12

PX975X



Distributors:



Tel: (095) 105-0700
Fax: (095) 105-0701
www.oid.ru



Tel: (095) 540-89-77
www.b-c.ru



Tel: (095) 363-3252
Fax: (095) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru



ТЕМА КОМПАКТА

Quake 4 — Модификация Rocket Arena

Что: Модификация ♦ Игра: Quake 4 ♦ Разработчик: Rocket Arena Team ♦ Что нового: Режим игры, уровни ♦ Размер: 24 Мбайт ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы



Играем по-новому. В модификации доступен уникальный режим игры — Rocket Arena. Задача — отправить на тот свет противника, используя одну лишь ракетницу.

Старые песни о главном: Две огромных карты, архитектура и дизайн которых отлично подходят для стремительных сражений.

Шестеро смелых: Шесть моделей игроков, сделанных на удивление качественно.

Внешний вид: Измененный внешний вид игрового меню. Все надписи и кнопки нарисованы очень стильно.

- ⊗ Renault Kangoo
- ⊗ Renault Supa 5 GT
- Самые необычные трассы:
- ⊗ Desperado
- ⊗ The Shortest Straw
- ⊗ Lethal Super Bowl
- ⊗ Toxic Mint
- ⊗ Ending Up
- ⊗ X Rounds V
- ⊗ Demostylicious
- ⊗ Fizzy Fuzion
- ⊗ Bay Cay Bay Gay
- ⊗ Ragnarok

№11. Star Wars: Battlefront II

Что: 12 моделей персонажей
Где брать: Игровая зона II

Лучшие модели персонажей:

- ⊗ **Battle Of Heroes** — сильный джедай и его верный световой меч к вашим услугам.
- ⊗ **Battle of the eras** — Дарт Вейдер собственной персоной.
- ⊗ **Clone wars** — Оби-Ван Кеноби, легендарный старичок Йода и Мэйс Винду сражаются на вашей стороне.
- ⊗ **Death Star** — Люк Скайуокер, Хан Соло и даже очаровательная принцесса Лея.
- ⊗ **Han vs luke storm edition** — сразитесь с Люком Скайуокером на ледяной планете Хот.
- ⊗ **Heavy wars** — новая порода имперских штурмовиков.
- ⊗ **Heroes vs Villan** — новые повстанцы ждут не дождутся вашего приказа.
- ⊗ **Lutas** — сам Император пожаловал к нам на огонек. Не упустите возможности сразиться с ним!
- ⊗ **Storm Commando** — синий имперский штурмовик.
- ⊗ **Stormtroopers on geonosis** — сражение штурмовиков с повстанцами на планете Геонозис.
- ⊗ **Wampa vs acklay on hoth** — белые медведи с планеты Хот и насекомые Вампа.

№12. The Sims 2

Что: 20 платьев, 2 дома, обстановка спальни
Где: Игровая зона II



- ⊗ Два десятка старинных костюмов для мужчин и женщин всех возрастов — кольчуги, платья с кринолинами, бархатные камзолы и сапоги с ботфортами.
- ⊗ Два здания под стать одежде — громадная средневековая крепость и английский особняк XVIII века.
- ⊗ Роскошная спальня, обставленная в духе викторианской эпохи.

№13. Half-Life 2

Что: 10 карт
Где брать: Игровая зона II

Десять карт месяца, в которые необходимо сыграть:

- ⊗ **Kill the Breen** — в роли доктора Фримена очистите особняк от монстров.
- ⊗ **City 251** — устройте дуэль на небольшой городской площади.
- ⊗ **Combine Tactics** — вместе с напарниками безжалостно истребите всех врагов на базе.
- ⊗ **Concrete Jungle** — перестрелки на электростанции. Главный враг — бездонные пропасти.



- ⊗ **Damage** — множество аптечек, оружия и врагов позволят устроить по-настоящему захватывающие сражения.
- ⊗ **Escape** — мистер Фримен в тюрьме. Помогите именитому ученому сбежать из кулуаров.
- ⊗ **Gun** — Простая задача: очистить уровень от противников. Карта большая, врагов — тьма.
- ⊗ **The Keeper of the Bridge of Death** — яростные сражения за стратегически важный мост.
- ⊗ **The Reactor** — битва внутри ядерного реактора. Карта несложная, но чертовски веселая.
- ⊗ **Traptown** — истребите орду монстров, захвативших железнодорожную станцию.

№14. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 14 карт
Где брать: Игровая зона II

Увлекательные карты:

- DEN 2005 Christmas Map Pack** — комплект из трех детализированных карт.
- Streets of Baghdad** — шок и трепет — янки штурмуют улицы Багдада.
- The Dying Daylights** — ночной город, предназначенный для дуэльных сражений.



Siege — гористая карта для двух игроков.
Temple Mesa — пальба в таинственном храме, спрятанном среди холмов.

Daytona Beach — танки на пляжах — подарите главноверху фешенебельный морской курорт.

Skull Bone — дуэльная карта, выполненная в форме черепа.

Tournament Valley II — конец сельской идиллии — на поле боя сошлись шесть враждующих армий.

Middle Man — потрясающе детализированная карта на трех игроков.

The Beach — карта для четырех игроков, разделенных водной преградой.

Super Units Mission — взрывной сценарий за террористов; необходимо уничтожить или захватить все китайские постройки.

№15. Operation Flashpoint

Что: 6 дополнений

Где брать: Игровая зона II

Самое интересное дополнение подборки под названием **Seb Nam** посвящено вьетнамской войне. На полях сражений появятся американская и вьетнамская армии. Самое главное, что вы уже сейчас сможете принять участие в одной из миссий на новом острове.

Другие дополнения:

Crew 256 — новая униформа для российских солдат.

ICP rfw — набор отечественного оружия.

Rkt Su33 — защитник российского неба — самолет Су-33.

Rus Zsu — мощная отечественная ЗСУ.



Набор бронетехники и солдат

T 34-85 — знаменитый танк времен Второй мировой войны.

№16. Earth 2160

Что: 15 карт

Где брать: Игровая зона II



Santa's Summer Residence

Таких ярких и интересных карт, как **Santa's Summer Residence**, поклонники **Earth 2160** еще не делали. На ней построена летняя рези-

денция Санта-Клауса, в которой он отдыхает от праведных трудов. Вокруг стоят новогодние елки, но снега нет. Вместо него разноцветная трава, а на ней разбросаны припасенные к праздникам подарки.

А также еще четырнадцать карт:

Not Plunder Isle

Oase

Palm Beach

Project Earth

Rainbow Factory

Rich Middle

SCHACH

SM Alphs

Star Land

The Fallen

The Green War Thing

The LastIsland

Two Faces

Wheel Of Regions

№17. DOOM III: Resurrection of Evil

Что: 10 карт, 2 модификации

Где брать: Игровая зона II

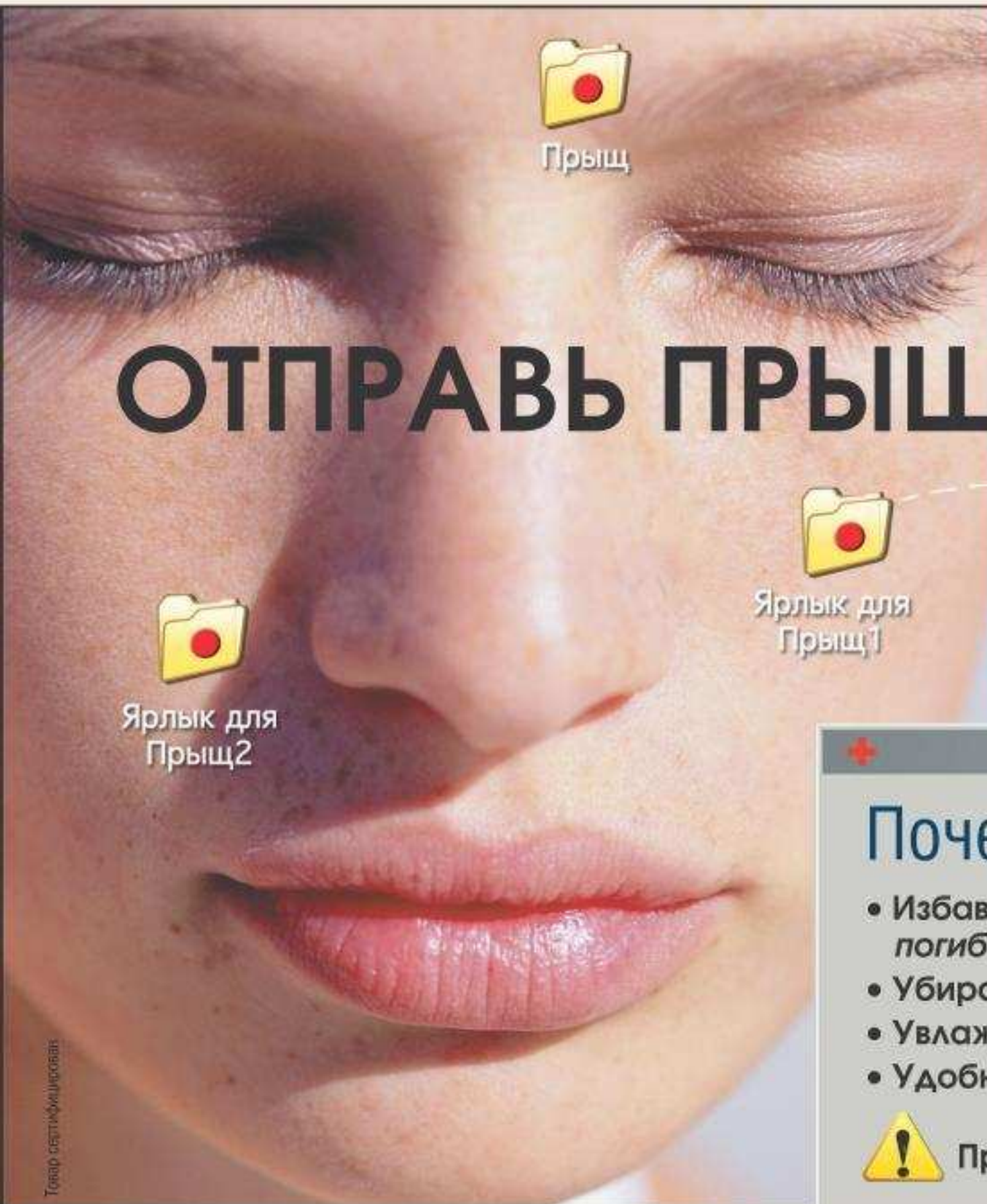
Девять карт:

☹ **Actually lit** — защитите лабораторию от нашествия демонов.

☹ **Castledoom** — сразитесь на территории большого рыцарского замка.

☹ **Crypt 2** — смертельный номер — герой, вооруженный только автоматом, расправляется с сотнями оголтелых врагов.

☹ **Doom3 17** — две большие платформы, много оружия и прыгалок — битва будет жаркой.



Прыщ



Ярлык для прыщ2



Ярлык для прыщ1



Корзина

GALDERMA

ОТПРАВЬ ПРЫЩИ В КОРЗИНУ!

Почему БАЗИРОН® AC?

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Убирает излишки кожного сала
- Увлажняет кожу
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках



Лучшее средство для лечения угрей

RU



Регистрационное удостоверение
П № 014/057/01-2002 от 03.06.2002 до 03.06.2007



⊗ **Fight the Swarm 4** — толпы разбушевавшихся зомби прут прямо на вас, хватайте именную дробовик и рубите вурдалаков на части.

⊗ **Home 2** — ожившие мертвецы приватизируют вашу хату, покажите им, кто в доме хозяин.

⊗ **Hell** — сразитесь с врагом на базе, заваленной трупами друзей главгероя.

⊗ **Incubation** — город будущего ждет, чтобы вы устроили на его улочках беспредел.

⊗ **New World** — на территории замка есть много места и оружия для большой битвы. Воспользуйтесь этим!

⊗ **Redemption** — на инопланетной базе кучкуются монстры — отправьте их домой в преисподнюю.

Две модификации

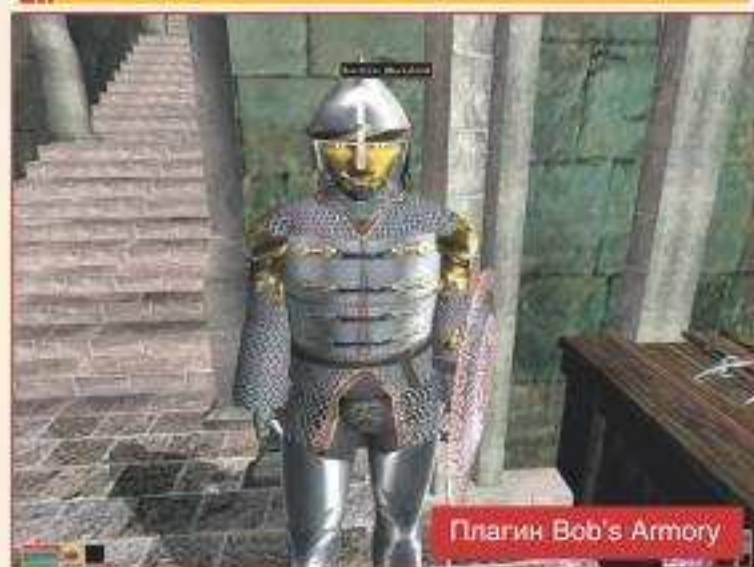
⊗ **Clown-mod**

⊗ **Weapon pistol**

№18. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 12 плагинов

Где брать: Игровая зона III



Плагин Bob's Armory

Представляем вашему вниманию плагин под названием **BobsArmory**. Он добавляет купцам огромное количество новой одежды. Каждую модель автор делал с нуля. Результат воистину потрясающий: у кольчужной брони можно разглядеть каждое колечко, на поясах видно маркировку кузнеца. Также добавлено множество шлемов: осадных, конных и пехотных. К сожалению, новые предметы по большей части предназначены для так называемых «людских рас». То есть полный комплект брони не смогут носить хаджиты и аргониане.

Не пропустите другие плагины:

Bright Trees — новые текстуры листвы.

Marshmoor Manor — красивый остров с огромными деревьями и домиком для вас.

Pelagiad Plantation — просторная плантация недалеко от Пелагиада.

Waterfall Valley — красивый и уютный домик рядом с живописным водопадом.

Waterview House — еще один дом с прекрасным видом из окна.

Bobs Banners — объемистый набор плакатов для украшения личных апартаментов.



ТЕМА DVD

Joint Operations: Escalation: International Conflict

Что: Модификация ♦ Игра: Joint Operations: Escalation ♦ Разработчик: International Conflict Team

♦ Что нового: Типы местности, скины и модели техники, здания, скины игроков, звуки, характеристики оружия и техники ♦ Размер: 250 Мбайт ♦ Где брать: Темы DVD

Онлайновые битвы в *Joint Operations*, теперь не только в тропиках.

Модификация *International Conflict* решительно и бескомпромиссно меняет весь геймплей *Joint Operations*. Дополнение настолько качественное, что все новые карты, выходящие для этой игры, работают, только если у вас установлен данный мод.

Главные особенности мода:

⊗ Девятнадцать типов местности. Воевать предстоит в арабских пустынях, в скандинавских лесах, даже в тундре, где живут медведи и морозостойкие балтико-тролли.

⊗ Реалистичные скины и модели техники. Бронемашины оригинальной игры обзавелись пустынным и зимним камуфляжем, появились автомобили ООН, береговой охраны и медицинской службы.

⊗ Два десятка построек — крестьянские избышки, вышки охраны, виллы наркобаронов, бункеры главарей боевиков.

⊗ Модели бойцов в пустынном и зимнем камуфляжах снабжены знаками отличия — иракской, американской, израильской и британской армий.

⊗ Реалистичность. Пулеметы перегреваются, вертолеты несут на борту ракеты «воздух-воздух» и «воздух-земля», а снайперские винтовки стреляют на 500 метров дальше.



Apostates To Oblivion — интересный квест, где вы попытаетесь попасть в еще не вышедший *Oblivion*.

Trium Heart — выполнив этот квест, вы получите в награду роскошный замок.

Trium Heart Up — дополнение к плагину *Trium Heart*. В замке появляется куча новых предметов интерьера.

Khata Rae — новая раса кошек.

Tsaesci — раса золотых ящериц.

№19. Warcraft III

Что: 15 карт

Где брать: Игровая зона III



карта Star Wars Aspiration

Гвоздь подборки — карта-модификация **Star Wars Aspiration**, которая переносит нас во вселенную *Star Wars* и добавляет:

- ⊗ Новые виды войск и зданий;
- ⊗ Интересный сюжет;
- ⊗ Уникальное музыкальное сопровождение.

Не пропустите и другие карты:

- ⊗ **Burning Fest**
- ⊗ **Eternity RPG**
- ⊗ **Fellowship of Middle Earth**
- ⊗ **Flash Flood Isles**
- ⊗ **Mini baston geant V.O**
- ⊗ **Neo Lost Temple**
- ⊗ **Taisetsu Na Hito**
- ⊗ **The Dark Invasion**
- ⊗ **The Ice lands of the Frozen Desert**
- ⊗ **The Orb Master**
- ⊗ **Titanic vs Iceberg**
- ⊗ **Twisted Meadows Naga**
- ⊗ **Warhammer — Athel Loren**
- ⊗ **World of Darkness**



ТЕМА DVD

Max Payne 2: The Fall of Max Payne — Hall of Mirrors

♦ Что: Модификация ♦ Игра: Max Payne 2: The Fall of Max Payne ♦ Разработчик: Hall of Mirrors Team
♦ Что нового: Оружие, уровни, режимы, анимация, герои, способности героев ♦ Размер: 197 Мбайт ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы



Ваши любимые филь-
мы «Матрица» и «Экви-
либриум»? Тогда вы в
нужном месте!

Новые пейзажи. Вам
предстоит посетить деся-
ток новых уровней — ве-
личественные дворцы,
заводы, склады, мяскоком-
бинат.

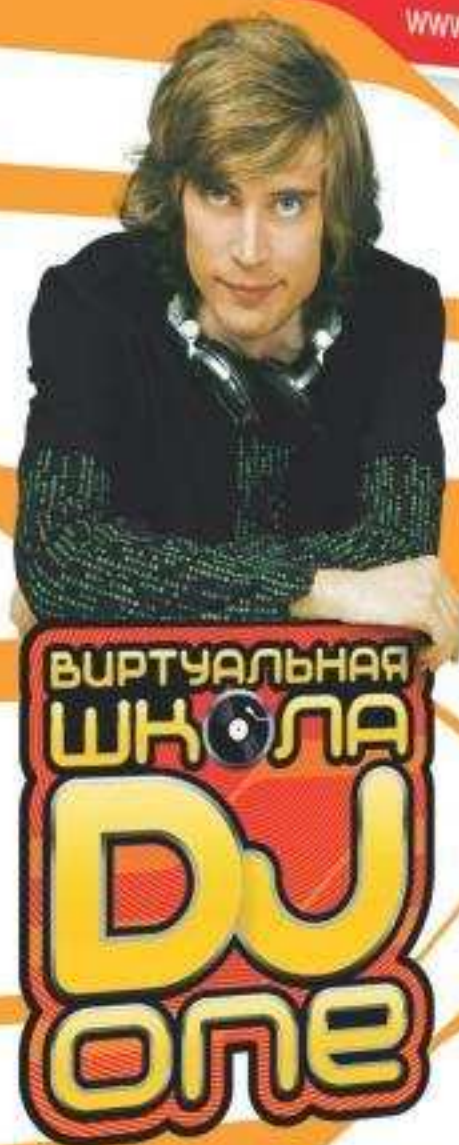
Оружие возмездия.
20 новых пушек — Cleric
Berettas, USAS 12,
Remington 870, HK G36c,
G36 и многие другие.

Акробатика. Новые
трюки главгероя. Отныне
можно крутить сальто, не
прекращая стрелять.

Знай врага в лицо.
Десяток новых моделей
противников.

Стань настоящим диджеем!

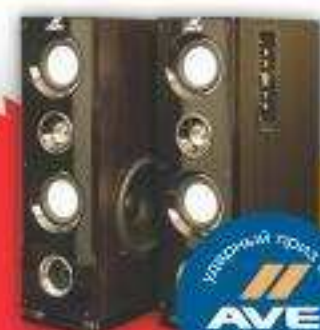
Купи диск в магазинах **М.Видео** и выигрывай призы на djOne.ru



DJ-комплекты



Турь на Ибицу



Акустика

Виртуальная школа DJ One — единственная мультимедийная школа диджеинга в мире, дающая тебе возможность научиться играть на пластинках, CD, mp3 и даже бесплатно пройти эксклюзивный скретч-курс!

Кроме того, благодаря этому диску ты узнаешь, как стать радиодиджеем, а зарегистрировавшись после покупки на www.djOne.ru — как выиграть массу ценных призов!

Будь первым, и первые призы могут стать твоими!

Ищи диск в торговых сетях, указанных ниже,
и на www.djOne.ru/shops

ВИДЕОЛЕНА



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ИНФОРМАЦИОННЫЙ
СПОНСОР:

@mail.ru





№20. Heroes of Might & Magic III и Heroes of Might & Magic IV

Что: 20 карт для третьей + 20 карт для четвертой части
Где брать: Игровая зона III



Сегодня мы вновь порадуем вас 20-ю картами для третьей и 20-ю картами для четвертых «Героев». Поклонники прославленной серии **Heroes of Might and Magic** не заскучают в ожидании пятой части.

№21. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе/Мерл-Харбор

Что: 8 миссий, 5 скинов
Где брать: Игровая зона III



Новые миссии:

- ⊗ **Achtung Mistel** — доберитесь до острова и уничтожьте вражеские самолеты.
- ⊗ **Amphibious attack** — разбомбите вражеские танки и бронемашину.
- ⊗ **Flying tigers** — сбейте истребители противника.
- ⊗ **Fortress Malta** — защитите родной остров от атак врагов.
- ⊗ **Fracas at Horseshoe Bay** — оседлайте красивый штурмовик и разбомбите крейсеры врага.
- ⊗ **Guernica** — перебейте все вражеские самолеты в этом районе.
- ⊗ **Hi-alt one-on-one** — спуститесь с высоты в десять километров и сразитесь с группой самолетов противника.
- ⊗ **Midway** — база врага только и ждет, чтобы вы сбросили на нее свои бомбы.

Новые скины для самолетов:

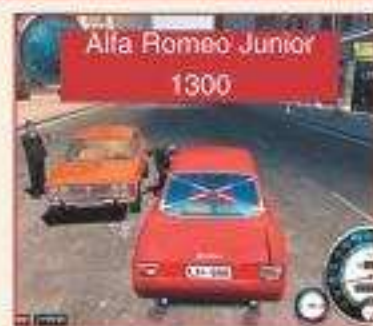
- ⊗ **Abduls Baby**
- ⊗ **Bitter**
- ⊗ **Black**
- ⊗ **Celtic**
- ⊗ **Junior**

№22. Mafia: The City of Lost Heaven

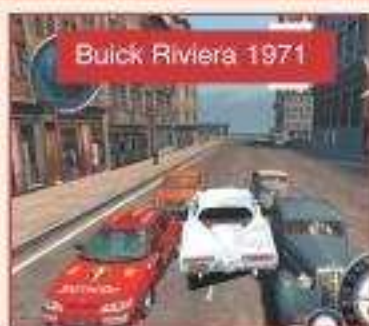
Что: 13 автомобилей
Где: Игровая зона III

Сборник

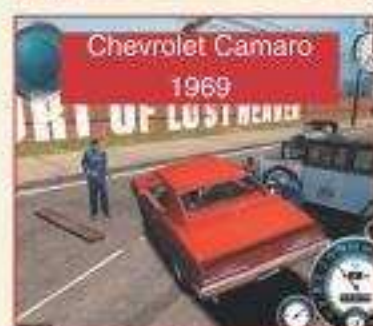
из 13 лучших автомобилей muscle-класса



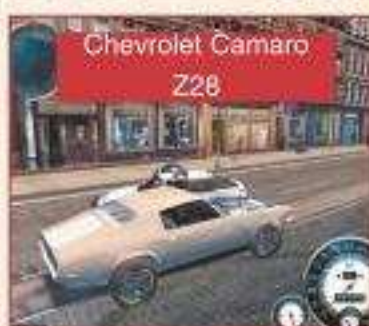
Alfa Romeo Junior 1300



Buick Riviera 1971



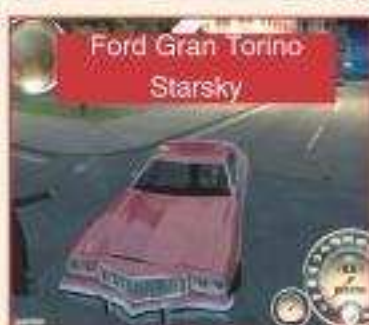
Chevrolet Camaro 1969



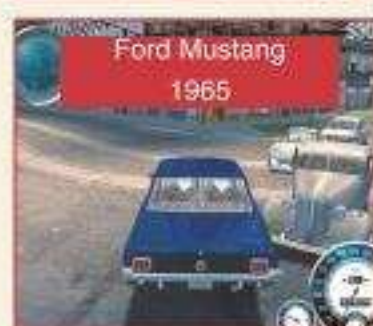
Chevrolet Camaro Z28



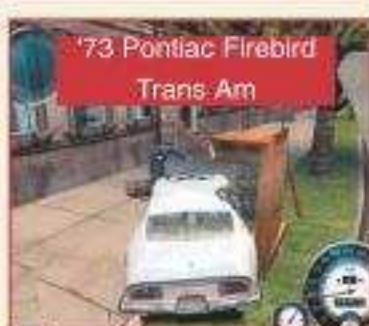
Chevrolet Chevelle SS 1972



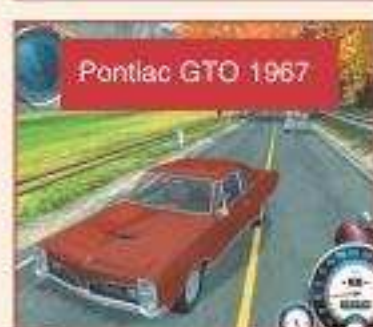
Ford Gran Torino Starsky



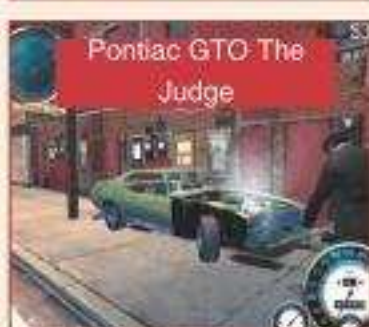
Ford Mustang 1965



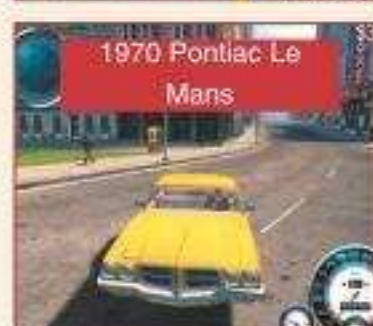
'73 Pontiac Firebird Trans Am



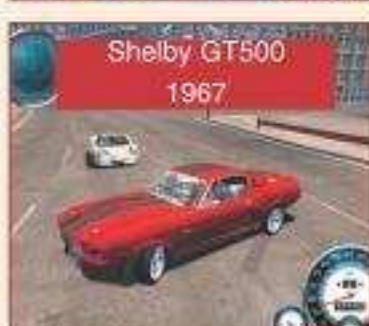
Pontiac GTO 1967



Pontiac GTO The Judge



1970 Pontiac Le Mans



Shelby GT500 1967



XXX GTO

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 2 скина, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Самые детальные скины:

- ⊗ **Poro** — модель боевого крокодила.
- ⊗ **Calysta** — скин женщины в черном костюме.

Отличные карты:

- ⊗ **Colosseum** — точно воссозданная копия римского Колизея.
- ⊗ **Jehuty** — две пирамиды, в которых прячутся флаги команд.
- ⊗ **Timberland** — холмисто-лесистая карта, похожая на один из уровней Halo.
- ⊗ **Wind Field** — компактная каменистая карта для сражений в режиме Onslaught.
- ⊗ **Taj Mahal** — реконструкция реально существующего дворца давних правителей Индии. Как оказалось, отлично подходит для сражений в режиме Capture the Flag.
- ⊗ **Waterfall** — водопад в японских горах.

⊗ **Lilliput 2006** — миниатюрный городок для deathmatch-сражений.

⊗ **Ice Henge** — красивая заснеженная арена на вершине горы.

⊗ **Urban Warfare** — заброшенный город с множеством открытых домов.

⊗ **Easter Island** — холмистый островок с красивыми пальмами и озерцом.

№24. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

Лучшие карты:

- ⊗ **The Shire** — однопользовательский сценарий о борьбе «хороших» с силами Сарумана.
- ⊗ **Wheathertop** — уничтожаем назгулов силами девяти героев.
- ⊗ **The Arena of Fire** — проработанная вулканическая карта для четырех игроков.
- ⊗ **Tides of War** — холмистый уровень на восемь игроков.
- ⊗ **They Fly** — сложный сценарий для двух игроков, противостоящих силам Мордора.
- ⊗ **Saurons Revenge** — масштабное побоище между пятью игроками. Двое держат крепость, трое — штурмуют.
- ⊗ **Green Valley Towers** — долина для дуэльных сражений.
- ⊗ **Green Mile** — холмистая карта с необычным ракурсом камеры.
- ⊗ **Massacre** — игрок в одиночку противостояет четырем компьютерным противникам.
- ⊗ **Island Fortress** — равнинная карта для командных сражений двое на двое.
- ⊗ **Heroes of Middle-Earth** — тройка игроков защищает городок с помощью главных героев Средиземья.
- ⊗ **Black Gate** — гористый уровень, за который сражаются четыре стороны.

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 2 модификации, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

Новые модификации:

- DOW Pro** — делает игру более сбалансированной, а сражения — более разнообразными.
- Total War: Winter Assault** — утраивает максимальное количество солдат и техники, которые могут одновременно присутствовать на карте.

Отборные карты:

- Chainsaw Map Pack** — комплект из пяти качественных карт.
- Castle Ruostainen** — вы с парой союзников обороняете крепость от пятерых захватчиков.
- Deus Ex Mechanicus** — мрачная карта для четырех игроков.
- Battle of Fallen Timbers** — четверка игроков сражается в лесу под проливным дождем.
- Trench Invasion** — заснеженная холмистая карта для дуэльных баталий.
- Winter Recon** — ледяная карта, рассчитанная на двух игроков.
- The Last Outpost** — двое игроков выясняют отношения в полузатопленных джунглях.
- Frontal Assault** — сеть траншей, где под непрекращающимся дождем и огнем предстоит сразиться двум армиям.
- Chien Trenches** — большая изрытая карта для восьми игроков.
- Invasion of Normandy** — просторная пустынная карта для командных сражений 4 на 4.

МАНУЛЯ

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»



Синглплеерная модификация Alterneteroute для Brothers in Arms: Road to Hill 30 — немцы и союзники меняют оружие.



Набор модификаций для игры Crashday — замена приборных досок автомобилей — невзрачные панели оригиналов остались в прошлом.



EAW Addon — первый мод для новорожденной Star Wars: Empire at War делает геймплей игры более продуманным и увлекательным.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Звуковое обновление для игры «Нибиру: Посланник богов»

Официальное обновление от издательства «Новый Диск». Главная фишка — в совершенно новой озвучке, благодаря чему герои заговорят артистичными голосами известных актеров, а Прага станет еще более живой и атмосферной.

ВЕСЕЛОСТИ

Самые веселые игры месяца. Дайте отдых мозгам!

Что: 8 shareware-игр, 3 игры на флэш, 4 мультфильма на флэш
Где брать: Рубрика «Веселости»



Fluffem UP — Соберите ряд из одинаковых попугаев.



Arklight — Фантазия на тему привычного арканоида.



Valentines Gifts — Порадуйте своих любимых — соберите кучу подарков одного цвета.



Super Collapse II — Всего один щелчок мышкой, и целая стенка цветных кирпичиков превратится в прах.

ТЕМЫ DVD:
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Hall of Mirrors



ДЕМОБЛОК:
WarPath



ИГРОВАЯ ЗОНА:
Operation Flashpoint - Seb Nam Pak



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Rocket Arena: Quake 4



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Roads of Las-Venturas and San-Fierros:
GTA: San Andreas



ТЕМЫ DVD:
Joint Operations Escalation
- International Conflict



ВИДЕОМАНИЯ:
Увлечение разработчиков
- Street Racing и Action Forms



ВИДЕОМАНИЯ:
Повтор в Auto Assault



ТЕМЫ КОМПАКТА:
ECP- Operation Flashpoint



ВИДЕОМАНИЯ • ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ВИДЕОМАНИЯ

УВЛЕЧЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ
— STREET RACING И ACTION FORMS
ПОВТОР В AUTO ASSAULT
ПЕРВЫЕ НАДРЫ СПОРТ

ТЕМЫ КОМПАКТА

OPERATION FLASHPOINT: ECP
QUAKE 4: ROCKET ARENA
GTA: SAN ANDREAS
ROADS OF LAS-VENTURAS AND SAN-FIERROS

ТЕМЫ DVD

JOINT OPERATIONS: ESCALATION — INTERNATIONAL CONFLICT
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE — HALL OF MIRRORS

СИМУЛЯТОР IV — МОДИФИКАЦИЯ AUSTRALIA
ТЕКМАНИИ: SURVIVE — МОДИФИКАЦИЯ MAJAN
E.A.W. — МОДИФИКАЦИЯ NEW INSIGNIAS
QUAKE 4 — МОДИФИКАЦИЯ 2 MUSIC REPLACEMENT
АВТО В ВРЕМЕНИ — СЦЕНАРИЙ ОПЕРАЦИИ HUSKY
ОТА: SAN ANDREAS — НАБОР РОССИЙСКИХ ПОЗДОВ
КИБЕРСПОРТ — КАМПАНИЯ СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА
СОМАНД AND CONQUER — GENERALS — ZERO HOUR: КАРТА STREETS OF BANGKOK
И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ИГРА

www.igromania.ru

№04
103
2006

ИГРОМАНУЛЯ



The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

History of the World, Britannia, «Берсерк», Magic: The Gathering, Guildpact

ДЕМОБЕРСКИ

Air Conflicts
Commandos: Strike Force
War on Terror
WarPath

НАЧУ

F.E.A.R.
GT Legends
Legion Arena
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
Метро 2

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Видеокарты
NVIDIA ForceWare 81.98
Video Card Stability Test 1.0.0.2
Материнские платы
NVIDIA nForce4 AMD/Intel x16 6.85
Системные утилиты
ClockGen 1.0.4.2
CrystalCPUID 4.7.0.291
EvoSoft SysInfo 1.25
SpeedFan 4.26
Оптические приводы и жесткие диски
DiskBench 2.5.0.2
DISCInfo 1.6.0
Nero CD-DVD Speed 4.11

ВЕСЕЛОСТИ

Valentines Gifts, Arklight, Fluffem UP, Super Collapse II, Mah Jong Adventures, Karu, Shoot-n-Roll, Gold Miner Vegas, Beaverdiver, Little John's Archery 2, Firespaw, Primalords, Seed, Dante Uff, Klay Valentines.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт для Unreal Tournament 2004 — Titan Onslaught Mappack1

© ИГРОМАНИЯ

Бонусы «Игровой зоны»

Бонус №1. Модификация ALTER-NETROUTE для Brothers In Arms: Road To Hill 30
Бонус №2. Набор модификаций для Crashday
Бонус №3. Модификация EAWaddon для Star Wars: Empire at War

DEATHZONE

Call of Duty 2
Counter-Strike: Source
Day of Defeat: Source
Quake 4
Counter-Strike
Battlefield 2

СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАБОР

FastStone Image Viewer 2.30
СВЕЖАТИНА!

Advance Diary 1.3, Amor SWF to Video Converter 2.3.1, Chameleon Clock 3.6, GameGain 2.2.13.2006, mp3DirectCut 2.01, Opera 9, Success Pack 1.0.0, Uninstall Tool 1.5, Wallpaper Changer 3.03, WinUtilities 3.0

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (с комплектом с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Live 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51.

ПО ЖУРНАЛУ

Внекомплотная
Vs System, Dungeons & Dragons, AD&D 2nd Edition, D&D Miniatures, War — Winter Assault

ВИДЕОМАНИЯ
УВЛЕЧЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ — STREET RACING и ACTION FORMS ПОИГРАЕМ В AUTO ASSAULT ПЕРВЫЕ КАДРЫ SPORE

ТЕМЫ КОМПАКТА

OPERATION FLASHPOINT: ECP
QUAKE 4: ROCKET ARENA
GTA: SAN ANDREAS: ROADS OF LAS-VENTURAS AND SAN-FIERROS

ТЕМЫ DVD

JOINT OPERATIONS: ESCALATION — INTERNATIONAL CONFLICT
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE — HALL OF MIRRORS

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

№1 Civilization 4
№2 F.E.A.R.
№3 Quake 4
№4 Блэкпир II
№5 Age of Empires III
№6 Black & White 2
№7 GTA: San Andreas
№8 FIFA 06
№9 Pro Evolution Soccer 5
№10 TrackMania Sunrise — Extreme
№11 Star Wars: Battlefront 2
№12 The Sims 2
№13 Half-Life 2
№14 Command & Conquer: Generals — Zero Hour
№15 Operation Flashpoint
№16 Earth 2160
№17 DOOM III: Resurrection of Evil
№18 The Elder Scrolls III: Morrowind
№19 Warcraft III
№20 Heroes of Might & Magic III и Heroes of Might & Magic IV
№21 Мн-2 Штурмовик: Забытые операции — Аку в небе/Пап-Харбор
№22 Mafia: The City of Lost Heaven
№23 Unreal Tournament 2004
№24 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
№25 Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault



Mah Jong Adventures — Новая инкарнация классического маджонга.



Gold Miner Vegas — Таскать не перетаскать золотые самородки.



Shoot-n-Roll — Соберите все монетки и камушки, отстреливаясь от гадких монстров.



Karu — Безжалостно расстреляйте разноцветную змею, пока она не поглотила все живое.

Кроме того, вас ждет подборка забавных флэш-игр и флэш-мультимедиа:

- Beaverdiver
- Little John's Archery 2
- Firespaw
- Primalords
- Seed
- Dante Uff
- Klay Valentines



DEATHZONE

Call of Duty 2

Что: 3 карты, 1 модификация, 7 наборов скинов, набор звуков,
Где брать: DeathZone



Четыре атмосферных карты:

- City Hall — новый правдоподобный вариант сталинградских развалин.
 - Rhine Valley — войска союзников прорвались в долину Рейна.
 - Cross Roads — талантливая мультиплеерная переделка оригинальной карты.
 - Uluwatu — штурм китайского укрепленного района:
- Семь наборов скинов:
- Aeneas2020's Russians
 - Aeneas2020's US 1944 Camo
 - Aeneas2020's Heeres-Splittermuster 45 Camo
 - Operation Falcon's Talon Enemy Skin Concept
 - BWM Afrika Korps 21. Panzer Division
 - Notsafeforwork's Weapons
 - Small Arms Weapons

Day of Defeat: Source

Что: 4 карты, 6 скинов
Где брать: DeathZone

Четыре самых интересных карты:

- Factory — сразитесь с врагом в небольшом ангаре.
- Mountain 3 — симпатичный городок, в котором можно устроить кровавое побоище.
- Overlord — высадка союзников в Нормандии.



Шесть симпатичных скинов:

- ⊗ AC/DC
- ⊗ Chrome USP
- ⊗ Combine Strider
- ⊗ German Smoke Grenade Reskin
- ⊗ K98
- ⊗ Spotted Dick Grenade Skin

Counter-Strike

Что: 4 карты, 12 скинов
Где брать: DeathZone



Четыре самых интересных карты, на которых стоит поиграть:

- ⊗ CS Fzfac — боевики захватили российский институт.
- ⊗ CS Мороз — заложники спрятаны в мрачных подвалах древнего замка.
- ⊗ De Mupa — террористы готовят взрыв российских пятиэтажек.
- ⊗ De Anubis 2 — дикие варвары собираются уничтожить пирамиду фараона.

Двенадцать скинов:

- ⊗ Anics Skif A-3000 F
- ⊗ Battled Hardened M4-203
- ⊗ Dark Solid C4 Bomb
- ⊗ Katana Sword
- ⊗ M134 Vulcan Minigun
- ⊗ Silver Compact AK-47
- ⊗ Steyr Scout with Silencer
- ⊗ USP A-3000 F1
- ⊗ BHD GSG 9
- ⊗ Black Panther
- ⊗ Gign 19
- ⊗ Misfit Guerrilla

ПАТЧИ

7 полезных патчей для самых актуальных игр

- ⊗ Black & White 2
Версия 1.2. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ F.E.A.R.
Версия 1.03. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ GT Legends
Версия 1.1. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ Legion Arena
Версия 1.0101 Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Версия 1.03. Наш рейтинг: 4/5
- ⊗ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
Версия 1.01. Наш рейтинг: 3/5
- ⊗ Метро 2
Версия 1.01. Наш рейтинг: 3/5

ДЕМОБЛОК

4 демоверсии месяца, в которые стоит сыграть
Тщательно отобраны и проверены экспертами «Игромании»

AIR CONFLICTS



Жанр: Авиационная аркада

Разработчик/Издатель:

3Division/Diese Software

В демоверсии: Первые миссии

Может получиться: Очередной аркадный авиасимулятор о Второй мировой.

Аркадный авиасимулятор, посвященный поршневым истребителям Второй мировой войны. «Харрикейны», «спитфайры» и «МиГи» против «мессеров» и «юнкерсов». А когда наскучит воевать с Германией, встаньте на ее сторону и разнесите всех врагов Рейха в клочья.

WAR ON TERROR



Жанр: Стратегия

Разработчик/Издатель: Deep Silver/Digital Reality

В демоверсии: Одна миссия

Может получиться: Крепкая RTS с десятками танков и самолетов, разрушающих красивейшие города земли.

Очередная RTS, посвященная современным войнам и борьбе с терроризмом. Возглавьте международную армию и уничтожьте боевиков, свивших гнезда в крупнейших мегаполисах мира.

COMMANDOS: STRIKE FORCE



Жанр: Action

Разработчик/Издатель:

Pyro Studios/Eidos

В демоверсии: Первые несколько уровней

Может получиться: Боевик, любопытный своими героями — знаменитыми «Коммандос».

Неожиданный поворот в легендарной серии **Commandos**. Зеленый Берет, Шпион и Снайпер попадают в экшен. Вас ждут увлекательные, но слишком уж легкие перестрелки с фрицами. Впрочем, фирменные трюки героев никуда не делись.

WARPATH



Жанр: Action

Разработчик/Издатель: Digital Extremes/Groove Games

В демоверсии: Две мультиплеерных карты

Может получиться: Любопытный футуристический шутер с участием инопланетян.

Фантастическая игра о галактических войнах. Геймплей в точности как в сериале Unreal Tournament, что и неудивительно, ведь WarPath делают те же люди. Обещаны динамичные сражения, классное оружие и заезды на броневиках.



ДВА ГОДА НА ЭКРАНАХ

Прошедший год, ей-богу, показался какой-то мимолетной вспышкой. Видимо, потому, что работы у нас стало в несколько раз больше. Смотришь так прошлые номера и не узнаешь: финальный отсчет S.T.A.L.K.E.R., репортёж GTA: San Andreas, превьюшка Brothers in Arms и... все. Да и сама «Видеомания» была всего лишь разделом «CD-мании». За год из детища двух человек она превратилась в огромный локомотив, груженный тонной информации и эксклюзива. И на этом мы, естественно, останавливаться не собираемся. Вообще, сейчас мы испытываем самую острую нехватку времени за все время нашего существования. Причем распространяется она на целые месяцы. Результаты наших трудов вы, как всегда, увидите лишь через пару выпусков. А пока скажу, что «Видеомания v3.0» по нашим замыслам будет совсем иной даже по восприятию.

Впрочем, часть идей, заложенных в нее, мы уже постепенно вводим. В прошлом номере начались эксперименты с русской озвучкой. Далеко не все получилось так, как мы хотели, но результатом вы остались довольны — стало быть, продолжим дальше. Думаю, через пару месяцев мы уже полностью обкатаем процесс и наши ролики с трудом можно будет отличить от эталонных локализаций.

Понимая ваше желание смотреть все на языке оригинала, в будущем введем возможность посмотреть наше видео с двумя вариантами звуковой дорожки.

Теперь о новых сюжетах. Как я уже говорил, в ближайшее время стартует сразу несколько интересных проектов. Например, мы начнем рассказывать вам об увлечениях отечественных разработчиков. Первый подобный материал должен появиться уже в этом номере — вместе с Action Forms мы отправимся на настоящий стрит-рейсинг и расскажем об их увлечении гонками. Сразу скажу, что такие материалы будут «плавающими», т.е. не будут выходить каждый месяц.

И в заключение — мы решили наконец-то покончить с проблемой расхождения написанного в журнале и того, что потом оказывается на диске. Эти строки обычно пишутся аж за две недели до того, как диски отправляются в печать. Соответственно, ничего точно сказать вообще нельзя. Это надоело и нам, и вам. Отныне в рубрике, которую вы сейчас читаете, вообще не пишется содержание текущего номера, а делаются лишь анонсы роликов, которые стоит ожидать от нас в ближайшее время.

P.S. В прошлом номере от технических неурядиц пострадал «Развлекательный канал». Да — он на диске, и да — его можно посмотреть, зайдя на CD/DVD вручную, а не через оболочку. Тем не менее лучшие ролики прошлого выпуска будут повторно выложены в этом номере.

Антон Логвинов
редактор «Видеомании», video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

Видеонювости — ежемесячная порция нового игрового видео.

Special — репортажи с выставок, об играх и индустрии.

Демотеатр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также NextGen.

Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.

Pre-портview — обзоры будущих портов с консолей.

Видеообзоры — ревью на главные игры месяца.

Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

УВЛЕЧЕНИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ — STREET RACING И ACTION FORMS

Что: Новый цикл сюжетов об увлечениях наших разработчиков. Вместе с создателями «Вивисектора» мы отправились на уличные гонки и узнали все об их увлечении автомобилями.

Когда: Скорее всего — в этом номере.

Зачем: Просто интересно.



ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая «Видеомания» раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну телепередачу об играх, то знаете, какую чепуху там обычно несут — вот мы и подумали, что пора положить этому конец. Интервью с разработчиками, видеонювости и свежие обзоры — каждую неделю. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — альтернативный музыкальный канал A-One. И не спрашивайте, что это такое: на

то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока канал доступен лишь пользователям НТВ+, Космос-ТВ и прочих блюдецещателей. Как настроиться на A-One, смотрите на www.a1tv.ru.

Ответим на резонный вопрос — почему именно A-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть для настоящих геймеров, а не непонятной «серой массы телезрителей». Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и смотрите: каждую субботу в 18.00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками и многие другие материалы сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный FTP-сервер, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мбайт) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мбайт не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим

и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не посылать вопросов «А вы уже скачали? И как оно?» к нам на ящик. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «Развлекательном канале». Посылая свое видео, убедитесь, что оно не хуже других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Иначе ваш ролик не попадет на диск.



МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Что: Наш новый проект из серии «Финальный отсчет». На этот раз — по главной PC-игре 2006 года.

Когда: Периодически появляется на дисках и в эфире — продолжаться это будет вплоть до выхода игры.

Зачем: Мы рассказываем о различных элементах игры. В ближайшее время зрители смогут посмотреть бой Heroes of Might & Magic V с комментариями разработчиков.



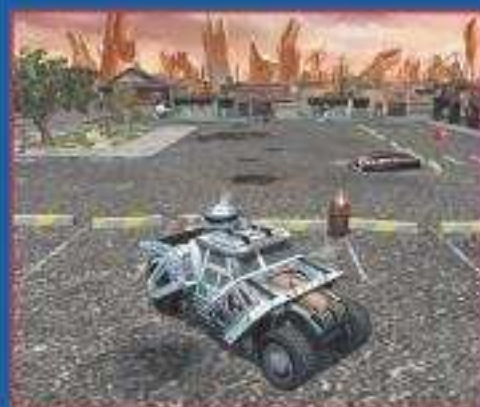


ПОИГРАЕМ — AUTO ASSAULT

Что: Мы стали бета-тестерами нового онлайн-боевика от NCsoft и спешим поделиться впечатлениями.

Когда: В конце месяца на DVD.

Зачем: Совершенно потрясающая игра, умело совмещающая наработки в жанре, свежие идеи и тотальное разрушение.

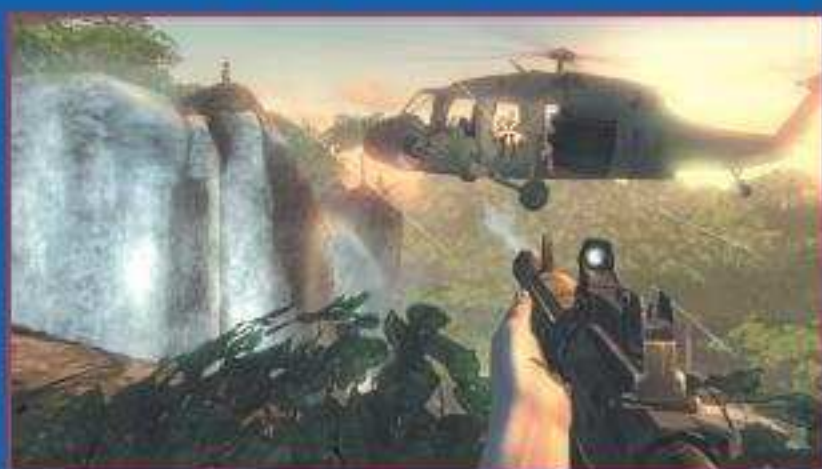


PRE-PORTVIEW — FAR CRY: INSTINCTS

Что: Продолжение Far Cry для консолей нынешнего поколения. Выглядит похуже, играется по-другому.

Когда: Хотим показать уже в этом выпуске.

Зачем: Взглянуть на знакомую игру под другим углом.



читайте в номере:

КАК СЭКОНОМИТЬ НА МОБИЛЬНОМ

ДЕШЕВЫЕ ТАРИФЫ
И МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

ВЫСТАВКА 3GSM В БАРСЕЛОНЕ

ВСЕ САМЫЕ ЗАМЕТНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
2006 ГОДА

СТИЛЬ ЖИЗНИ

МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА
С АВТОМОБИЛЬНЫМИ ЭМБЛЕМАМИ

КАТАЛОГ

МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ,
АКСЕССУАРОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:



а также:



ЭКСПЕРТИЗА

SAMSUNG SGH-P300
SONY ERICSSON W810i
SAMSUNG SGH-E770
NOKIA 6270
SONY ERICSSON J230
SAMSUNG SGH-X700
NOKIA 6111
UBIQUAM U200



ПРАКТИКА НОМЕРА

@ ОБНОВЛЯЕМ ПРОШИВКУ
В КОММУНИКАТОРЕ
@ СНИМАЕМ ЗАКАТЫ
И ВОСХОДЫ
@ КОНВЕРТИРУЕМ MP3
ДЛЯ СМАРТФОНА



ВОПРОСЫ НОМЕРА

@ ГДЕ ХРАНИТЬ
СВОИ ФОТОГРАФИИ?
@ КАК ПЕРЕНОСИТЬ
БОЛЬШИЕ ОБЪЕМЫ
ДАННЫХ?

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном,
который у тебя уже есть

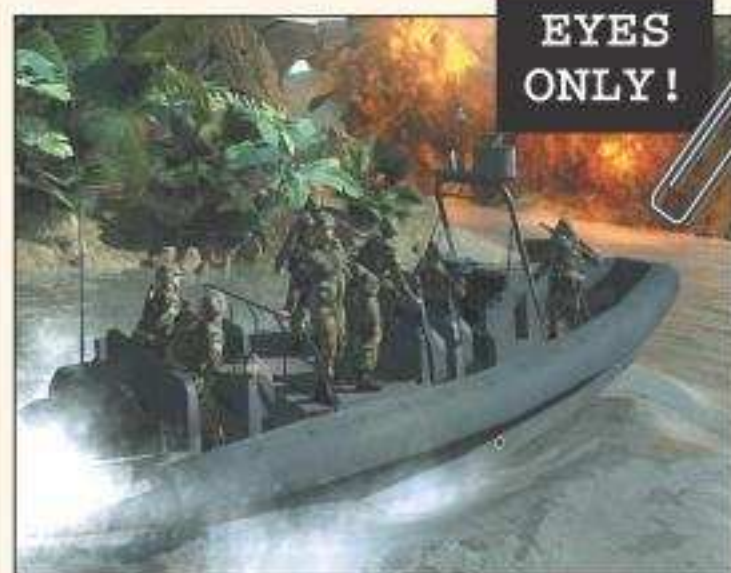


SECURITY FILE # 04/06 (103)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ОПЕРАЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

«ИГРОМАНИЯ» РАСКРЫВАЕТ ГЛАВНУЮ ТАЙНУ ЧЕШСКОГО ПРОЕКТА ARMED ASSAULT



ARMED ASSAULT

- **ЖАНР:** Тактический экшен
 - **ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен
 - **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive
 - **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
 - **ПОХОЖЕСТЬ:** Operation Flashpoint
 - **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА:** Весна-лето 2006 года
www.armedassault.com

Февраль 2006 года. В воздухе снова запахло жареным. Вот-вот начнется атака на маленький город. По земле снуют М-113 и БМП-2, суетится пехота. Слышен шум сирены, в наушниках раздается громкая фраза: «One o'clock, Mi-24 at 500 meters». Через горку переваливают два толстобрюхих УН-60 в сопровождении малыша ОН-6А. Они везут нас... нет, даже не на войну — хотя без нее тоже не обойдется.

Они везут нас навстречу воспоминаниям.

НАЧАЛО КРИЗИСА

Июнь 2001 года. В магазинах ураган — с прилавков сметают игру **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** от чешской студии **Bohemia Interactive**. За считанные недели у нее появляется огромное количество поклонников (только в России на момент релиза действовало целых два регулярно обновляемых фан-сайта), многие из которых верны

«Флэшпойнту» и по сей день: сражаются в мультиплеере, создают собственные миссии и дополнения, тестируют чужие карты и моды, а иногда с ностальгией проходят оригинальную кампанию. Такой успех, на первый взгляд, очень странен: с одной стороны, малоизвестная компания из Восточной Европы и очень глючный движок, который доводили до ума как минимум год; с другой стороны, игру очень ждали — а это очень показательный факт. Однако стоит провести хоть немного времени за самой игрой, и вы поймете, почему же она так привлекла игроков.

Все очень просто: Operation Flashpoint — лучший в мире симулятор боевых действий. Игра не стала замахиваться на чрезмерную масштабность — нам был показан лишь локальный конфликт между войсками США и СССР (вернее, повстанцами из Советской Армии), который произошел в середине 80-х годов на нескольких небольших островах. Но в то же самое время Operation Flashpoint поразила игроков своей многогранностью: здесь и операции в составе крупного подразделения, и одиночный прорыв с территории врага, и минирование дорог, и покатушки на самой разной технике (которая была проработана почти на уровне симулятора). Плюс отличный сюжет — он оказался настолько увлекательным, что игру, скрипя зубами, приняли даже в России (наши соотечественники были показаны в Operation Flashpoint не с самой лучшей стороны). Плюс графический

движок, который создавал поистине уникальный игровой мир: действие игры разворачивалось на трех огромных островах, каждый со своим ландшафтом и собственными достопримечательностями.

Ну и, наконец, главное качество Operation Flashpoint, которое, собственно, и позволило дожить ей до наших дней, — это удобный инструментарий для создания карт, новой техники, модов и полноценных кампаний. Нормальным редактором комплектовалась даже демоверсия.

Достигнутый успех принято развивать — и вот Bohemia Interactive один за другим выпускает два аддона. В первом — **Operation Flashpoint: Red Hammer** — нам предлагалось понять, как нелегка жизнь советского оккупанта; второй — **Operation Flashpoint: Resistance** — давал возможность поиграть на стороне сопротивления, сформированного из жителей угнетенных островов.

Ну а дальше эта роскошная картина неожиданно начала тускнеть. Сначала бодро анонсировали **Operation Flashpoint 2** — тотальное развитие всего того, чем нас радовала предыдущая часть. Игрокам обещали отличную графику, море новой техники и три кампании, которые отличались не только местом, но и временем действия, — одной из них был, например, Вьетнам. Но потом Bohemia Interactive поругалась с **Codemasters**, которой принадлежат права на торговую марку Operation Flashpoint. Так что



Сладкая мечта любого монгола-гастробайтера — танк, который крушит все, что его окружает.



Мда-а... на станции техобслуживания такое не починят.



если мы с вами и увидим Operation Flashpoint 2, то лишь от другого разработчика.

Что же Bohemia Interactive? Она ушла на вольные хлеба и сейчас делает две игры — Armed Assault и нечто пока безымянное и очень секретное. И про первую, и про вторую до недавнего времени не было известно практически ничего. Поклонников Operation Flashpoint это обстоятельство не очень радовало — вдруг разработчики сменят курс и сделают что-нибудь совершенно непохожее, да еще в другом жанре (например, ходили слухи, что Armed Assault будет клоном серии Battlefield)? И вот, наконец, хорошая новость: российский издатель Armed Assault — компания «Акелла» — предоставила в наше распоряжение рабочую демоверсию, которая миглом ответила если не на все, то на большинство вопросов.

ВОЗВРАЩЕНИЕ

Итак, давайте с ходу дадим первый и главный ответ. Armed Assault — это стопроцентное продолжение Operation Flashpoint. Вот камера демонстрирует заход на посадку двух UH-60. Вокруг до боли знакомый серо-зеленый ландшафт: горы, несколько небольших лесков, долина, по которой протекает дорога, уютно выглядящий городок. Можно даже зажмуриться от удовольствия, а воспоминания все равно продолжают врываться в голову. Музыка, радиопереговоры, звуки техники и оружия — все это перекочевало в Armed Assault из оригинальной Operation Flashpoint.

Сразу оговоримся — речь сейчас идет лишь о рабочей демоверсии. Поэтому очень даже возможно, что кусочки старой игры используются лишь как временные «заглушки» — в финале же мы увидим совсем другой звук и музыку.

Но не будем отвлекаться — ведь вертолеты уже совершили посадку и наше подразделение высадилось на высокий холмик, откуда отлично видны мчащиеся в сторону города «Абрамсы». Наша задача — поддержать бронетехнику, атаковав с неожиданной и очень удобной позиции. В эфире раздается голос командира, появляется указатель на первую точку пути — так что вперед, в бой.

Миссия четко делится на два этапа. Сначала мы выкуриваем вооруженных «калашниковыми» (ради приличия не будем использовать слово «русские», хорошо?) врагов из занятого ими населенного пункта. Сделать это очень просто: никаких жестких перестрелок в кварталах, «зачисток» зданий и прочих прелестей городского боя здесь нет — по всей видимости, миссия задумывается самой первой в кампании. Палки в колеса ставит только искусственный интеллект союзников, который пока далек от идеала. Вот «Абрамс», получив приказ уничтожить «Шилку», радостно укатывает в нужном направлении, подъезжает к бедняжке вплотную, утыкается в нее своим толстым бронированным лбом и... начинает думать о судьбе вселенной, не меньше. «Шилка» отвечает ему полной взаимностью. По вражеской зенитной установке приходится сделать несколько выстрелов из винтовки — от испуга она начинает маневрировать и тут же получает бронебойный снаряд в бок. Надеемся, что подобная «тупость» — это лишь пережиток рабочей версии.

После того как город переходит в руки американцев, враг откатывается на второй оборонительный рубеж, который тоже надо прорвать. Здесь начинается самое интересное. Дело в том, что в Armed Assault игроку позволено иногда менять свою роль на поле боя. Только мы выдвигаемся на новое задание — и на экране появляется маленькая менюшка. Можно остаться обычным солдатом, можно перевоплотиться в снайпера, а можно занять место в башне танка. В зависимости от вашего выбора вторая половина миссии меняется самым кардинальным образом. Например, танкист до определенного момента упивается своим могуществом, одним залпом из пушки раскидывая десятки врагов, но потом, оказавшись в самом центре позиций противника, неожиданно понимает, что его жизнь целиком зависит от пехоты и того, успеет ли она вовремя уничтожить назойливых гранатометчиков.

Очень интересные впечатления оставляет графика. С одной стороны, старый движок узнается моментально. С другой — раз-

работчики уделили огромное внимание мелочам. Во-первых, сильно возросла детализация — все-таки техника за прошедшие годы сделала огромный шаг вперед. Реалистичные тени, шейдерная вода, раскачивающиеся на ветру деревья. Во-вторых, уровни стали больше — действие Armed Assault, как и раньше, происходит на островах, которые теперь будут размером 100 кв. км (причем все эти самые километры созданы вручную — так что никакого однообразия). В-третьих, перерисованы почти все модели техники и бойцов — в продолжении они выглядят намного правдоподобнее. Но ошибки все равно встречаются — советские танки щеголяют навесными топливными баками, хотя всем известно, что во время боя эти взрывоопасные бочки просто сбрасывались по команде механика-водителя. Да и набор доступной техники мало отличается от того, что мы видели в оригинальной игре. Но это все-таки мелкие придирки.

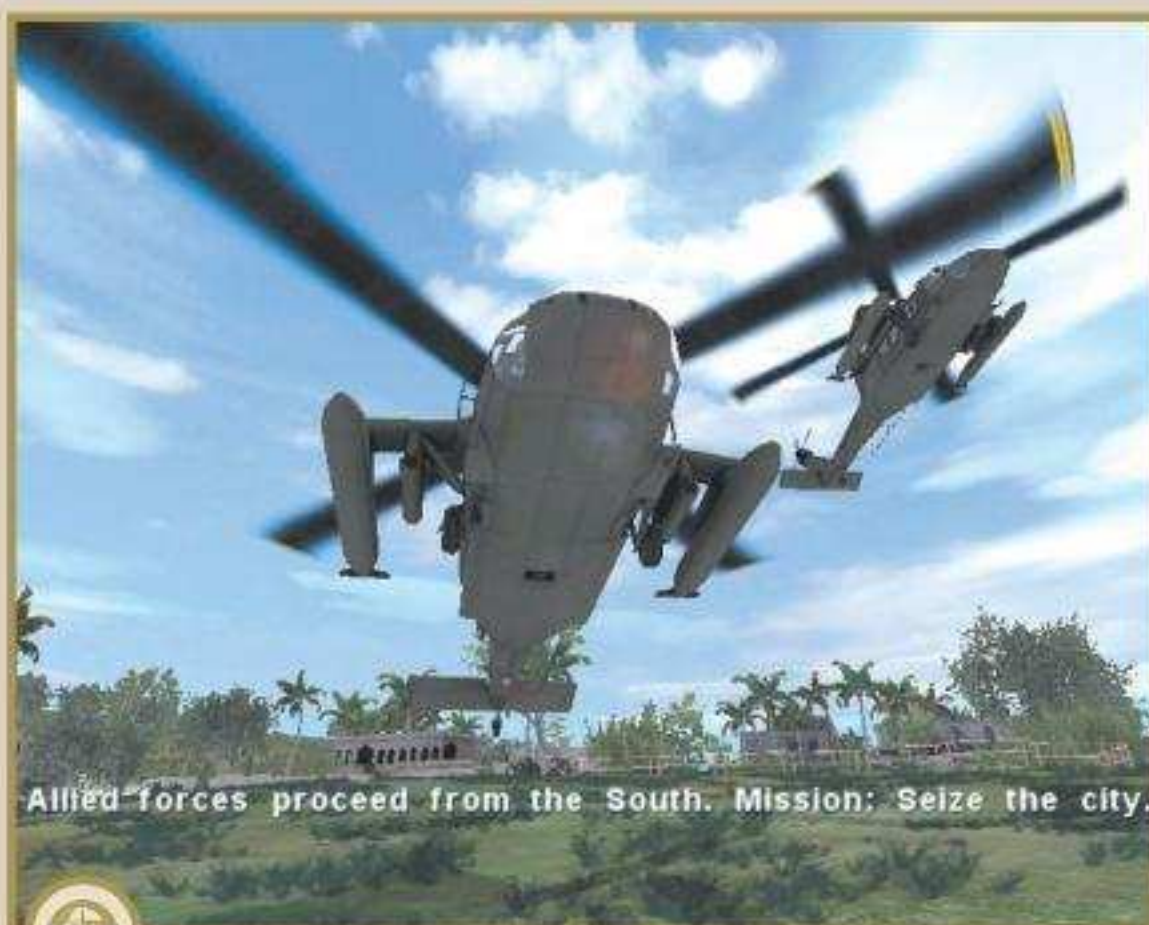
А еще в Armed Assault танки наконец-то научились валить деревья. Причем останавливаться на этом Bohemia Interactive не собирается — в финальной версии нам обещают возможность разрушить все и вся. Также идет работа над новой системой управления подчиненными — ожидается как полноценное командное меню, так и упрощенный его вариант, который содержит только самые популярные функции. Порадуются и поклонники мультиплеера — помимо классических командных режимов, в игре появится и десяток миссий, которые можно будет выполнять совместно. Причем, зная размах Operation Flashpoint, можно уже сейчас предсказать, что нас ждет один из самых зрелищных и масштабных cooperative-режимов за всю историю компьютерных игр.



Armed Assault получается именно такой игрой, какую ждут от Bohemia Interactive поклонники Operation Flashpoint. Изобретение велосипеда откладывается — перед нами хороший тактический экшен, в разы лучше, чем пять лет назад. И это очень даже правильно. ■



Танк затормозил на окраине города. Соваться на тесные улочки его экипажу, разумеется, не хочется.



Сильная сторона Armed Assault — качественная режиссура скриптовых роликов.

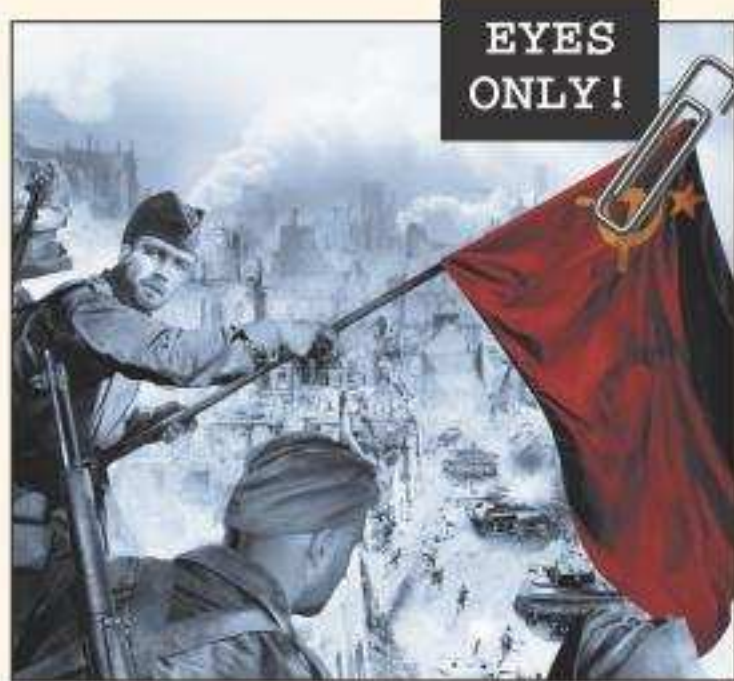


SECURITY FILE # 04/06 (103)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ТЫЛ, СТАВШИЙ ДОМОМ

«ИГРОМАНИЯ» В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОБЫВАЛА «В ТЫЛУ ВРАГА 2»



В ТЫЛУ ВРАГА 2

- **ЖАНР:** Стратегия
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C
- **РАЗРАБОТЧИК:** Best Way
- **ПОХОЖЕСТЬ:** «В тылу врага», Company of Heroes
- **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Весна-лето 2006 года

<http://int.games.1c.ru/outfront2>

Постоянные читатели журнала, наверное, заметили, что мы тут в «Игромании» очень любим прикидываться шпионами да разведчиками, которые лихо проникают в отлично охраняемые офисы разработчиков компьютерных игр и выносят оттуда самые ценные секреты. Что поделаешь, жизнь такая — вот и приходится шастать по «вражьи» тылам, в кровь обдирая колени.

Впрочем, есть один такой тыл, где нас ждут почти всегда. Вы, вероятно, уже и сами догадались, что речь идет об игре «В тылу врага 2» от украинской студии **Best Way**. Мы видели, можно сказать, почти все стадии возмужания этого проекта. Сначала был короткий неинтерактивный ролик на **КРИ 2005**. Тогда все восхищались потрясающими спецэффектами, роскошной детализацией уровней, а потом (увидев кадры с задорно отжигающим огнеметчиком и проваливающимся под лед немецким танком) в каком-то непонятном трансе уходили к соседнему стенду. Там их совершенно безвозмездно отпаивали квасом и пивом.

Потом была еще одна выставка — **Softool**. При некотором желании и везении на этой выставке можно было найти секретный компьютер аж с тремя уровнями. Тогда наше знакомство не обошлось без восхищенных охов и ахов, но остались после него и вопросы. Понравится ли игрокам новая концепция, когда управлять приходится небольшим отрядом, действующим совместно с AI-союзниками? Хватит ли у искусственного интеллекта кремния на то, чтобы умело вести себя в бою и координировать свои действия с живым человеком? Смогут ли, наконец, разработчики что-нибудь противопоставить внешнему лоску заморской **Company of Heroes**, первые скриншоты которой мигмом пронзили сердца потенциальных покупателей?

Со всеми этими вопросами мы и направились в московский офис компании **1C**, где, если верить свежей оперсводке, хранится новая, почти уже финальная версия игры. «Объект» мы знаем очень хорошо, надежные информаторы среди сотрудников тоже имеются — так что вернулись мы с просто великолепной добычей. Берите, читайте — нам не жалко.

ЗНАКОМЫЙ НОМЕР ДОМА

«Вот эта улица, вот этот дом...» — начинает петь знакомый голос в голове в первую же минуту общения с игрой. И добавляет уже совсем не в рифму: «А вот и этот танк. Вот и немцы с гранатами, которые его подожгут». Действительно, танк знакомый. Да и демонстрируемый уровень мы уже видели на «Софтуле»: американцы скромными силами штур-

муют уютный провинциальный городок, где на каждом шагу по немцу с гранатой. Казалось бы, самое время широко зевать и требовать чего-нибудь нового.

Ан нет! Зевать совершенно не хочется. Во-первых, игра за последние месяцы очень сильно изменилась. Она стала заметно красочнее, обросла новыми спецэффектами (например, появились рикошеты — их можно использовать в бою) — видно, что в **Best Way** решили побороться за звание одной из самых красивых стратегий 2006 года. Ну а во-вторых, рядом с нами теперь сидит **Сергей Герасев**, эксперт по операциям во вражеском тылу и по совместительству продюсер проекта. Он в любой момент готов «показать класс», продемонстрировав заезжим шпионам все тайны игры.

На экране начинают разворачиваться уже знакомые события. Танк, схлопотав гранату, взрывается на самой окраине города. Это, однако, не останавливает пехоту, которая, прорвав оборону, врывается во дворик и... попадает под шквальный огонь. Солдаты рассыпаются по укрытиям, во врага летят гранаты, особо важную цель отрабатывает снайпер. Двор зачищен, движемся дальше — к огромной и хорошо укрепленной площади. Неожиданно прямо под ногами удивленных американцев сдвигается канализационный люк, из-под которого показывается хитрая немецкая морда — в каске и с автоматом. И морда, и каска, и автомат награждаются длинной очередью в упор — Сергей о нем уже знает, а вот для игроков неожиданное появление немца будет сюрпризом.



Company of Heroes с ее кинематографичными видами, говорите? Так наши «яблочки» ничуть не хуже!



Прямо как в героических военных фильмах: командир в обязательной фуражке — впереди всех!



Тем временем на площади начинается настоящий армейский праздник с фейерверками. Враждующие стороны демонстрируют все чудеса военной выучки — меняют позиции, обстреливают друг друга, швыряются гранатами. В ход идут все более и более серьезные аргументы: американцы подгоняют танк, а к немцам по трамвайным путям прибывает ночной кошмар любого пешехода — мини-бронепоезд с двумя пушками. Через пару минут янки все-таки берут верх — площадь почти чиста. Трамвайный бронеуродец пытается дезертировать, но убежать получается только «наполовину». Одним из взрывов повредило сцеп между вагонами — хвостовая часть поезда остается на месте, грозно отстреливаясь из многоствольной зенитки. Несколько американских солдат совершают дерзкий фланговый прорыв, уничтожают расчет назойливого орудия и пытаются занять его. Не получается. *«Я, если честно, не знал, что такое возможно. В первый раз вижу, чтобы этот трамвай «распался» на две части, — признается Сергей. — Обязательно добавим возможность пострелять из его орудий!».*

Площадь — ключевой объект миссии. После ее захвата у немцев остается только один укрепленный район, на который тут же начинают атаку американские танки. Наш потрепанный отряд ударяет гансам в тыл — и уже совсем скоро на экране появляется сообщение о том, что миссия выполнена.

ЖГИ ЕЩЕ!

После непродолжительного обмена впечатлениями командирская мышка переходит в руки представителя «Игромании». Та же миссия, те же самые события — только развивается все чуточку медленнее. Изменения в геймплее чувствуются с первых же секунд. Намного сильнее стал искусственный интеллект — причем как врагов, так и союзников. Дело в том, что почти во всех миссиях небольшой отряд игрока оказывается в компании огромного количества бойцов, ведомых компьютером. В версии, которую показывали на «Софтале», кремниевый полководец действовал, если честно, отвратительно — не координировал свои действия с игроком, злоупотреблял лобовыми атаками и т. п. Теперь компьютер стал значительно аккуратнее — это сложно описать в примерах, но ты почти все время чувствуешь, что рядом находится союзник, готовый помочь.

Управление совершенно не похоже на предыдущую часть — и это изменение «потянуло» за собой весь геймплей. Обычно игроку подчинено пять-шесть бойцов (технику дают, но намного реже, чем в оригинальной игре). Двойной щелчок мыши — и один из них становится командиром. Остальные солдаты миглом группируются вокруг своего предводителя, причем не абы как, а осознанно подобрав себе позиции.

Нужно куда-нибудь переместиться? Укажите командиру место назначения — отряд послушно следует за ним. Во время боя внизу экрана виден набор иконок со всеми доступными отряду действиями. Хотите швырнуть гранату? Просто щелкните мышкой и укажите, куда должен полететь «подарок» — компьютер сам выберет ближайшего бойца и произведет все необходимые действия. Аналогичным образом производится

снайперский выстрел, залп из базуки и т. п.

Появилась и пара новых команд. Во-первых, это огонь на подавление. Щелкаем по иконке, указываем точку — и отряд, заняв позиции, начинает молотить по ней что есть мочи. Очень удобно как в обороне, так и тогда, когда нужно подавить какого-нибудь особо назойливого снайпера или пулеметчика. Во-вторых, командир теперь может мобилизовывать управляемых компьютером однополчан на ратные подвиги. Убило одного из ваших? Что ж, отдайте специальную команду и получите в свое распоряжение одного из союзников. Возможность эта будет доступна далеко не всегда — в тех миссиях, где ваш отряд действует в одиночку, уповать на помощь товарищей бессмысленно.

«В тылу врага 2» заметно дружелюбнее к игрокам, чем первая часть, и дело не только в удобном управлении и возможности пополнять свой отряд «бесплатной» живой силой. Вот одного из бойцов взрывной волной перебрасывает через забор — сверху же на него падает оторванная танковая башня. Выражение разочарования на наших лицах миглом сменяется удивлением: бедолага встает, подбирает винтовку и вновь отправляется на войну. *«Легкий уровень сложности специально делается таким, чтобы проиграть на нем было очень трудно», — комментирует произошедшее Сергей. В подтверждение его слов прямо посреди отряда взрывается граната, расшвыривая перелетных бойцов по всему кварталу. В живых остаются все.*

Это, однако, не значит, что проиграть на этом самом легком уровне невозможно. Сергей запускает еще одну миссию — десантную операцию в Нормандии. Надо отдать должное разработчикам: пресловутому пляжу Омаха они предпочли другой участок французского побережья. Картина, впрочем, почти та же самая: солдаты высаживаются из нескольких десантных транспортов и отчаянно пытаются закрепиться на простреливаемом немцами клочке земли. Задача — прикрыть саперов, которые расчищают дорогу танкам. Для этого при-

ходится продвигаться вперед, стараясь выдавить врага хотя бы из первой линии окопов.

Неожиданно на экране вспыхивает огромный огненный росчерк — оказывается, в нашем отряде есть огнеметчик. Радостно отлавливаем его в суматохе боя, хватаем мышным курсором и тут же переходим в режим ручного управления — да-да, возможность самостоятельно руководить любым юнитом никуда не пропала! Несколько последующих секунд проходят в приготовлении гриля из свежей немчатины. Потом враг организуется и фарширует нашего «повара» свинцом до самой смерти. Отряд потери бойца на замечает — они действуют на другом направлении, пытаюсь самостоятельно выкурить гансов из окопов. Попытка оказывается не зачисленной — один за другим подчиненные гибнут под шквальным огнем.

■ ■ ■

Вообще, Нормандия — очень показательная миссия. Она потрясает игрока неожиданным размахом: небольшой отряд оказывается в самом центре великой битвы с участием сотен юнитов. Ощущать себя лишь шестеренкой в этом механизме очень и очень непривычно — но приходится. Миссия преподносит сюрприз за сюрпризом: вот танки проходят сквозь минное поле, опрокидывают один за другим вражеские оборонительные линии — кажется, что победа уже близка. У немцев тоже есть чем ответить: вначале следует неожиданный удар из засады, а потом прибывает подкрепление — и вот уже отступают янки, цепляясь за каждый кусочек земли. И все это — не заскриптованные события; миссия развивается по очень сложной схеме, в которой многое зависит от действий игрока. Неожиданный подход.

Такой же неожиданной, похоже, окажется и сама игра. Да, в ней с первого же взгляда узнаешь продолжение «В тылу врага». Но продолжение совсем другое, с необычным геймплеем, который мало похож на предшественника. И это, на наш взгляд, очень и очень здорово. ■



Партсобрание в Управлении механизации №3 закончилось массовой дракой.

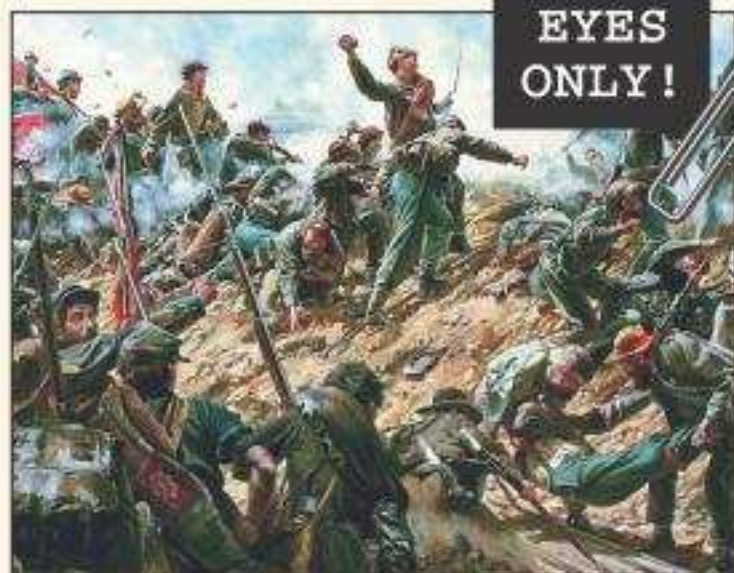


SECURITY FILE # 04/06 (103)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ПРИВЕТ, ОРУЖИЕ!

«ИГРОМАНИЯ» УЗНАЕТ УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПОДРОБНОСТИ О ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЕ В США



TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS

- ЖАНР: Тактический варгейм
- ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
- РАЗРАБОТЧИК: MadMinute Games
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C/snowball.ru
- ПОХОЖЕСТЬ: Sid Meier's Gettysburg!, Civil War Bull Run: Take Command 1861
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет

ДАТА ВЫХОДА: 18 апреля 2006 года
www.madminutegames.com

Чем человеку, который работает в журнале о компьютерных играх, можно заняться в феврале в Стокгольме? Ну, можно, например, зайти в компьютерный магазин и отметить про себя, что половина полок там заставлена карточками оплаты для **World of Warcraft**. Еще, скажем, можно поразвлекаться разглядывая вывески в витринах, которые написаны на чистом шведском языке, но по-английски читаются как витиеватая и крайне нецензурная матерщина. Можно, наконец, посетить Вазас-тан — историческую родину Карлсона (который, говорят, все еще живет на крыше)...

А еще можно зайти по известному адресу SE-10152, Hitech building 921. Именно там располагается один из последних оплотов хардкорно-стратегических игр нашей многострадальной индустрии — компания Paradox Interactive.

В общем, неудивительно, что из всех вариантов возможным и правильным был только один.

ГЕНЕРАЛ ЛИ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Мы поднимаемся на лифте на седьмой этаж и понимаем, что оказались в натуральном храме военно-исторических игр. На стеллажах лежат военные альбомы и исторические журналы, на полках аккуратно расставлены солдатские каски времен Второй мировой, а на стене висит всевозможная печатная пропаганда (про себя мы еще также отмечаем, что среди всех боевых листовок на стене офиса Paradox висит и календарь рейдов **World of Warcraft**... черт, это, похоже, вторая после хоккея национальная шведская забава).

Перед началом Большого Показа новой линейки игр официальные Paradox-лица неофициально вводят в курс дела. Со свежей **Galactic Civilizations II** все, в общем-то, понятно (см., кстати, рецензию на нее в этом номере), с аддоном к любимому в русском народе **Hearts of Iron** — относительно тоже (а на него рецензию см. в номере следующем)... Но что такое, простите, **Take Command: 2nd Manassas**? Официальные лица делают сложное выражение: «А это вообще-то варгейм. Только такой, знаете, очень навороченный и хардкорный. Кстати, про гражданскую войну в США». Пока мы пытаемся все это осмыслить (а до чего могут довести подобные мысли — сказано неподалеку в познавательном блоке «Indie-игры»), в комнате включается проектор и начинает показывать нечто весьма интересное.

Собственно: 30 августа 1862 года — окрестности городка Манассас, Северная Америка. Для справки: именно в этот день войска

Конфедерации под управлением генерала Роберта Ли наголову разбили северян и чуть не изменили весь ход войны (это «чуть» не случилось только потому, что янки в свою очередь наголову разбили южан в сражении под Геттисбергом). На экране мы явно различаем большое пшеничное поле и пронзительное голубое небо. Где-то между тем и другим переминаются с ноги на ногу солдатики в узнаваемой синей униформе. Внешне все происходящее так сильно напоминает **Sid Meier's Gettysburg!**, что нам на какой-то момент становится немного не по себе.

Через пару минут янки не спеша выдвигаются в атаку. Линейные отряды долго маневрируют по местности и пытаются уйти от артиллерийского огня конфедератов. Вся эта сцена, понятное дело, не **Battle for Middle-Earth**, но по меркам варгеймов выглядит очень даже внушительно. Спустя еще некоторое время войска переходят в ближний контакт. Отряды обмениваются несколькими ружейными залпами (а мы заодно отмечаем про себя очень живой звук) и переходят в рукопашную. После нескольких секунд жутких криков и звона штыков остатки армии северян с позором бегут с поля боя. Все правильно: мы проиграли. Начинаем разбираться почему.

Дело в том, что стандартные даже для варгеймов тактики в **2nd Manassas** не пройдут. Чтобы добиться в игре хоть какой-нибудь эффективности действий, нужно держать в голове целую картину боя, ибо все происхо-



Пока в долине конфедераты выбивают дух из северян, генерал Джексон наблюдает за происходящим с холма в классической «позе Кутузова».



Если вам непонятно, что происходит в этом месиве, то поясняем: южане закончили обходной маневр и готовятся к контратаке.



INDIE-ИГРЫ



Civil War Bull Run

Вы друзья, возможно, будете удивлены, но **Take Command: 2nd Manassas** это не отдельный проект, а самый что ни на есть прямой сиквел варгейма со сложным именем **Civil War Bull Run: Take Command 1861**, игры, в которую вы (хотя чего уж там скрывать — и мы тоже), конечно же, не играли. Тем не менее на профильных «варгеймовых» сайтах у этой игры проставлены высочайшие рейтинги и выданы все известные науке награды. Но как тогда могло случиться так, что «Игромания» об этом культурном феномене ни сном, простите, ни духом?

А очень просто. Дело в том, что **Civil War Bull Run** был дебютным проектом компании **MadMinute Games** (**2nd Manassas** — их вторая игра), а на тот момент в составе этой самой компании числилось... два человека. Дизайнер **Адам Брайант** и кодер **Норб Тимпко**. Причем что самое интересное — эти двое создавали игру вовсе не «на коленке» и не «в свободное от работы время», а специально для этого проекта открыли новую игровую компанию, создали и поддерживали сайт — в общем, по полной про-

грамме занимались стандартной девелоперской деятельностью. Правда, вдвоем. Результат — бешено популярная в узких кругах, но совершенно неизвестная в широких — игра **Take Command 1861**. Что ж тогда получается, провал? А вот не совсем...

В рекорд-бизнесе вот уже как лет двадцать существует такое понятие, как «indie-музыка» (от англ. independent, то есть независимая). Эту музыку сочиняют гаражные группы, записывают гаражные лейблы и продают только с самых нижних полок в супермаркетах. Тем не менее — спрос на такую продукцию есть, причем спрос не маленький. Скажем так, доходов, полученных с indie-проектов, вполне хватает на достойное (не шикарное, конечно, но весьма безбедное) существование тех же групп и мини-лейблов (плюс не забывайте о поистине гигантских продажах через интернет при помощи той же iTunes). Ну и кроме того — полная творческая независимость, абсолютная свобода экспериментов и отсутствие каких-либо привязок к «срокам», «бюджетам» и тому подобным характерным для сегодняшнего «творческого бизнеса» понятиям.

К чему вся эта притяжка? А вот к тому, что сейчас, когда игровая индустрия окончательно захвачена суперкорпорациями (в рекорд-бизнесе это произошло еще в семидесятых), нам, чтобы окончательно не зачахнуть под валом одинаково хороших и одинаково стерильных хитов, indie-игры нужны как воздух. А также indie-разработчики, такие как **MadMinute Games**, и indie-издатели, как **Paradox**. Да-да, **Paradox** при всей своей известности в нашей стране — исключительно «нишевая» компания.

На прошедшей в Стокгольме пресс-конференции **Фредрик Линдгрэн**, вице-президент **Paradox Interactive**, прокомментировал

все наши вышеизложенные мысли так: «Мы с самого начала не собирались замахиваться на что-то глобальное. Мы сделали игру — **Europa Universalis** — и она неплохо продалась. Мы сделали несколько других игр, и они тоже весьма хорошо разошлись. Сейчас у нас небольшая издательская компания, которая может содержать собственную студию разработки, не заморачиваться гигантскими бюджетами, раздутым штатом и тому подобными вещами. Мы по-прежнему делаем и издаем игры — и хорошие игры, прошу заметить! — которые продаются и у которых всегда найдутся своя аудитория и свои фанаты. Мы просто спокойно живем и спокойно работаем».

Собственно, со своей стороны нам остается добавить только одно: эти бы мысли, да в головы некоторым нашим издателям/разработчикам.



Фредрик Линдгрэн, Paradox

дящее на экране обсчитывается с чрезвычайным количеством всевозможных деталей и нюансов. В **Take Command** абсолютно реалистичные ландшафтные условия, а также «настоящая» баллистика. При атаках с возвышений учитываются, например, такие вещи, как склон холма, направление ветра и тип вооружений. Управление интуитивно понятное и на первый взгляд выглядит простым, однако если копнуть глубже, то в местном интерфейсе скрывается тысяча потаенных возможностей. Маленький пример: во время сражения вы можете назначить для каждого отдельного от-

ряда даже такую штуку, как «дистанция и время преследования», то есть как долго и как далеко ваши солдаты будут гнаться за убегающим с поля боя противником.

Далее: по каждому из отрядов ведется очень детальная и подробная статистика. В чем их главное тактическое преимущество (в штыковых, ружейных или фланговых атаках), сколько и каких боезапасов осталось у каждого солдата, какова степень усталости каждого отдельного индивидуума — и так далее. А теперь посчитайте, что у каждого отряда есть командир-офицер, над каждым из офицеров стоит старший офицер, а, наконец, старшими офицерами руководит бригадный генерал — и у всех этих замечательных личностей тоже есть личные параметры и характеристики.

В **2nd Manassas** учитываются сотни тысяч мелких факторов, так или иначе влияющих на исход сражения: тут вам и удобное месторасположение, и «засадные» атаки, и морально-физическое состояние солдат. Малейший неверный просчет с занятой позицией, одна единственная неправильно проведенная атака, и все — на победу можете уже не рассчитывать. Наконец, что еще интересно — в рамках одной глобальной компании все миссии крайне сильно взаимосвязаны, и то, как вы дрались в одном бою, будет оказывать непосредственное влияние на другой.

■ ■ ■

Собственно, от финальной версии **2nd Manassas**, помимо всевозможных острых ощущений, стоит также ожидать: пять невероятных огромных карт Манассаса и окрестностей, почти полсотни связанных друг с другом миссий, а также аж три псевдо-исторических игровых режима.

Хотим сразу предупредить: если вы вдруг соберетесь посвятить себя **Take Command**, то будьте морально готовы к жестокому «олд-скулу». Это серьезный, сложный, а местами дико замороченный варгейм, по сравнению с которым иная **Civilization** покажется детской погремушкой. Это «хардкор» в самом прямом смысле этого слова — нравится это кому-то или нет. Всю красоту **2nd Manassas** оценят дай бог считанные проценты активно играющего населения — но зато они, эти самые проценты, откроют для себя игру невероятной глубины и внутренней мощи. До ее выхода, кстати, осталось совсем не много: общемировой релиз назначен уже на 18 апреля.

P.S. Редакция «Игромании» выражает благодарность компании **snowball.ru** за помощь в организации поездки в Стокгольм.

P.P.S. И, кстати говоря, полностью локализованная русская версия **2nd Manassas** выйдет в третьем квартале этого года и будет называться «13 полк. Военное искусство». ■



Янки уже могут праздновать победу: на их стороне и тактическое (высота!), и численное преимущество.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Crysis

- Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: Crytek
- Похожесть: Far Cry ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Дата выхода: Зима 2006 года



Весеннее буйство красок вот-вот уступит место летней жаре, поэтому самое время задуматься о проведении летнего отпуска. Как насчет поездки на живописный тропический остров?

Что-что? Продолжение **Far Cry**? Бинго! Ответ почти верный. «Почти» мы говорим потому, что новая игра от студии **Crytek** будет называться **Crysis**. Нам отводится роль Джека Дана, служащего в элитном подразделении, которому правительство поручает самые сложные задания. Место действия — еще один тропический остров, но на сей раз нам придется столкнуться не с наемками и мутантами, а с инопланетными пришельцами. Задача усложняется тем, что за чужаками и их технологиями также охотятся спецназовцы Китая и Северной Кореи, перебежать дорогу этим ребятам — значит, нажать на свою мускулистую задницу массу неприятностей. Но Джек и сам парень не промах — вооружен до зубов, крайне опасен, да и действует не в гордом одиночестве, а в составе группы таких же проверенных в боях ветеранов, как и он сам. Так что помимо отменной реакции вам потребуются и тактические навыки, чтобы эффективно использовать умения своих напарников и грамотно руководить ими в бою.

Движок поддерживает DirectX 10 и шейдеры четвертого поколения. Первые результаты уже сейчас можно оценить по технологическому демо-ролику, для тех же, у кого нет возможности его посмотреть, мы просто перечислим основные характеристики: «живой» туман, шикарное освещение, детализированные тени, погодные эффекты, а также реальная смена дня и ночи (солнце и луна появляются и исчезают на небосводе именно в то время, в какое им и положено). Возрастут и возможности игровой физики: почти любой предмет — от дерева до банального ящика — можно каким-то образом использовать или просто разрушить.

Far Cry был одним из самых успешных дебютов за всю историю игровой индустрии. Будем надеяться, что последние два года сотрудники Crytek потратили с пользой не только для тела (читай: оттягивались на тропических островах), но и для дела (читай: вкалывали как проклятые).

Blazing Angels: Squadrons of WWII

- Жанр: Аркадный авиасимулятор ■ Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft ■ Похожесть: Down in Flames ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Март 2006 года



Небом бредят многие, но за штурвал самолета дано сесть лишь единицам, даже если речь идет не о настоящей крылатой машине, а об авиасимуляторе. Впрочем, какого черта? Компьютерная авиация — это не только хардкорные авиасимы, для освоения которых нужен вагон терпения, хороший джойстик и хотя бы капля таланта. Есть ведь еще и авиационные аркады, такие как, например, **Blazing Angels: Squadrons of WWII**.

По заверениям разработчиков, приручить «пылающих ангелов» сможет даже самый бесталанный из «рожденных ползать». Причем для этого вполне подойдет не только джойстик, но и геймпад или на худой конец обычная клавиатура. Название **Squadrons of WWII** недвусмысленно намекает, что игра будет посвящена воздушным сражениям Второй мировой. Каким именно? Да практически всем ключевым батальям на западном и тихоокеанском фронтах, включая битву за Британию, налет на Перл-Харбор и сражение у атолла Мидуэй. Из прочих театров военных действий заявлены Франция, Германия и Марокко. Таким образом, в игре будут представлены: BBC Великобритании, «Люфтваффе», а также военно-воздушные силы Японии и США. О существовании еще одной авиационной державы, принимавшей активное участие во Второй мировой, как обычно, забыли.

Одиночная кампания будет включать в себя около двух десятков миссий, однако пока непонятно, за какие именно стороны нам удастся поиграть. Обещают и ролевые элементы — со временем игрок сможет нарастить как умения своего пилота, так и ведомого.

Кроме кампании обещан десяток отдельных миссий вроде дуэлей с вражескими асами. Не хочется? Тогда обратите внимание на многопользовательский режим: здесь вам и поддержка до шестнадцати игроков, и три базовых режима (одиночный, кооперативный и эскадрилья), и, наконец, более десяти типов мультиплеерных миссий, включая свободную охоту, бомбовые удары, «камикадзе» и классический dogfight.

В плане графики Ubisoft взяла курс как на зрелищность, так и на аутентичность: все четыре десятка заявленных в игре самолетов смоделированы вплоть до достоверных схем раскраски. Что же касается внешнего лоска, то дизайнеры игры, похоже, вдохновились «Перл-Харбором» — сходство с киноисточниками четко просматривается на скриншотах. Особое внимание уделяется моделированию поверхности, построек и морских объектов. Отдельно отметим и производительность движка — одновременно в небе сможет находиться до семидесяти самолетов, не считая наземной техники и объектов.

Medieval II: Total War

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: SEGA ■ Разработчик: Creative Assembly ■ Похожесть: Серия Total War ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень-зима 2006 года



Орден- и медаленосная студия **Creative Assembly** устроила своим коллегам по жанру настоящую «total war». Пока конкуренты нутжно пыхтят, пытаюсь взять планку качества, установленную **Rome: Total War**, в недрах компании уже кипит работа над новым проектом — продолжением легендарной игры **Medieval**.

Сиквел будет охватывать исторический период с 1080 по 1530 гг. — эпоху крестовых походов, кровавых феодальных междоусобиц и колонизации Америки. Самая сильная сторона проекта — хорошая графика, за которую отвечает значительно доработанный движок **Rome: Total War**. **Medieval II: Total War** порадует глаз сложными и реалистичными ландшафтами, тщательно смоделированными городами и селами, битвами с одновременным отображением до десяти тысяч юнитов и правдоподобной растительностью. Любой объект на карте можно уничтожить подчистую, что особенно пригодится при штурме замков.

Каждый солдат на поле боя теперь будет заметно отличаться от своих соратников: телом, экипировкой, оружием, родовой символикой и анимацией. Количество анимаций, выполненных по технологии motion capture, зашкаливает за тысячу (выпады, блоки, комбоудары и даже несколько разновидностей «фаталити»). Каждый род войск наделен собственной уникальной анимацией. Еще одна любопытная графическая деталь — изменение текстур юнитов в ходе битвы. Во время сражения на латах и щитах будут появляться заметные невооруженным глазом капли крови и грязь.

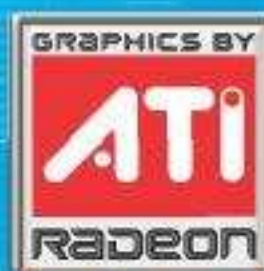
Одной графикой дело не ограничится — в **Medieval II** добавлено две с половиной сотни новых юнитов, а количество играбельных государств увеличится до 21, включая новые для серии Шотландию, Португалию и Венецию. Театр боевых действий также расширен: кроме уже знакомых поклонникам евразийских войн, можно будет отправиться на завоевание Америки и сразиться с индейскими племенами.

Несмотря на массу нововведений, общая идея игры (мировое господство) останется неизменной. Для достижения этой цели придется не только воевать, но и на полную катушку использовать дипломатию, шпионаж, торговлю и религию. Религия, к примеру, играет значительную роль при освоении земель Нового Света.

Зная о безупречной репутации **Creative Assembly**, можно без преувеличения сказать, что **Medieval II** просто обречена на успех. Дело за малым — дождаться выхода игры, запланированного на конец этого года.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL



90nm GPU

Покори виртуальный мир!



RX1600XT-T2D256E

- Мощный графический процессор RADEON™ X1600 XT, выполненный по технологии 90nm
- Видеопамять 256MB DDR3
- Поддержка HDTV-Out
- Dual-Link DVI для высокого разрешения экрана
- Технология улучшения изображения Avivo™ для TV и дисплея
- Интерфейс PCI Express 16x
- Полная аппаратная поддержка приложений DirectX 9.0 и OpenGL 2.0



RX1600XT-T2D256EZ

Высочайшая эффективность охлаждения на тепловых трубках, "нулевой" уровень шума

- Мощный графический процессор RADEON™ X1600 XT, выполненный по технологии 90nm
- Видеопамять 256MB DDR3
- Поддержка HDTV-Out
- Dual-Link DVI для высокого разрешения экрана
- Технология улучшения изображения Avivo™ для TV и дисплея
- Интерфейс PCI Express 16x
- Полная аппаратная поддержка приложений DirectX 9.0 и OpenGL 2.0



RX1300PRO-TD256E

- Мощный графический процессор RADEON™ X1300PRO, выполненный по технологии 90nm
- Видеопамять 256MB DDR2
- Поддержка HDTV-Out
- Dual-Link DVI для высокого разрешения экрана
- Технология улучшения изображения Avivo™ для TV и дисплея
- Интерфейс PCI Express 16x
- Полная аппаратная поддержка приложений DirectX 9.0 и OpenGL 2.0



www.microstar.ru

X-Men: The Official Movie Game

■ Жанр: Action ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Z-Axis
■ Похожесть: Серия X-Men ■ Мультиплеер: Нет
■ Дата выхода: Не объявлена



Комиксы — весьма благодатная почва как для экранизации, так и для компьютерных игр. Особенно если комиксы у нас про супергероев. Самое лучшее тому подтверждение — эпопея про мутантов под названием «Люди Икс». В этом году поклонников знаменитого сериала ждет двойной подарок: фильм **X-Men: The Last Stand** и приуроченная к его выходу игра **X-Men: The Official Movie Game**.

Несмотря на такую четкую синхронизацию, сюжет кинокартины и сюжет игры сильно отличаются. The Last Stand — продолжение X-Men 2, а вот действие The Official Movie Game развернется в промежутке между двумя этими фильмами.

Как вы помните, концовку X-Men 2 вряд ли можно было назвать хорошей — несмотря на очередную победу над силами зла в лице Страйкера и Магнето, мутанты лишились Джина Грея, стоявшего у истоков команды. Сюжет The Official Movie Game начинается со сбора коллектива на бывшей базе Страйкера рядом с озером Алкали. Здесь находится дубликат Церебро — телепатической мега-машины, созданной профессором Ксавьером, с помощью которой Люди Икс рассчитывают залезать свои раны. Но, увы, их уже опередили боевики из организации HYDRA. Ответ на вопрос «кто виноват?» уже есть, осталось ответить на второй вопрос — «что делать?».

Кампания состоит из 28 уровней, сгруппированных в три главы. На этот раз разработчики решили сделать упор на качество в ущерб количеству, и сократили число играбельных персонажей до трех: Росомахи, Найткаулера и Айсмена. В фильме ассортимент героев будет более впечатляющим.

Стихия Росомахи — рукопашные схватки, где он может пустить в ход свои когти и неукротимую ярость. Уровень ярости накапливается в процессе боя — как только шкала заполнится до максимума, можно активировать спецспособности, вроде ускоренного заживления ран или brutальных комбо.

В противовес Росомахе Найткаулер специализируется на стелс-миссиях: в этом ему помогают превосходные акробатические данные, которым позавидует даже Сэм Фишер. Найткаулер может на некоторое время прилипнуть к стенам (прямо как Человек-паук), в буквальном смысле слова раствориться в тени и, пользуясь коронным «телепортационным комбо», мгновенно напасть на противников с самой неожиданной стороны.

Айсмен — наиболее оригинальный персонаж в этой троице. У него все завязано на «холодильные» спецспособности — «фигурное катание», ледяные щиты, тушение пожаров.

А вот насчет графики уже сейчас можно не строить никаких иллюзий — скриншоты пестрят угловатыми моделями и текстурами в стиле «а вот в конце 90-х...». Более-менее прилично выглядят только спецэффекты.

Emergency 4: Global Fighters for Life

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: Take-Two Interactive ■ Разработчик: Sixteen Tons Entertainment ■ Похожесть: Серия Emergency ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Апрель 2006 года



Пока одни легким движением руки отправляют на бойню полчища орков или пропускают через стальную мясорубку стройные колонны танков, другие посвящают себя общественно-полезной работе в оригинальной стратегии с элементами менеджера и симулятора под названием **Emergency**. Кому-то это, может, и покажется странным, но игра очень популярна в определенных кругах. Поэтому плодотворные немцы работают уже над четвертой частью сериала — **Emergency 4: Global Fighters for Life**.

Идея та же, что и раньше: вам предстоит пройти кампанию из двадцати миссий по устранению последствий чрезвычайных происшествий — автокатастроф, пожаров, наводнений и даже терактов. При этом в большинстве заданий были жесткие ограничения по времени и финансовым средствам, выделенным на ликвидацию ЧП. «География» стихийных бедствий и происшествий весьма разнообразна: вы побываете в Европе, Америке, на Ближнем Востоке и даже в Антарктиде.

Кроме новой кампании, доработке подвергнется графический движок, мультиплеер и особенно физическая модель. Нам обещают реалистичное распространение огня при пожаре, разрушение зданий, а также динамическую смену погоды и времени суток.

Игра выходит уже в апреле, так что можете начинать смотреть карет «Скорой помощи» и пожарных машин, граждане спасатели!

Star Trek: Legacy

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: Bethesda Softworks ■ Разработчик: Mad Doc Software ■ Похожесть: Homeworld ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Сентябрь 2006 года



Осенью этого года в стане космоопер с RTS-уклоном ожидается зубастое пополнение — масштабная стратегия **Star Trek: Legacy**. Разработку ведет небезызвестная **Mad Doc Software**.

Разработчики умудрились объединить под крышей одного сценария сразу все части знаменитого сериала. Кампания в Legacy разделена на три эпохи: Star Trek, Star Trek: The Next Generation и Star Trek: Enterprise. Каждой эпохе соответствуют свои герои и свои «враги народа», хорошо известные почитателям телеверсии «Звездного пути». В первой части Legacy игрокам предстоит сражения с клингоном флотом, вторая эпоха посвящена избиению боргов, а экипажу «Энтерпрайза» никак не избежать столкновения с ромуланцами.

Каноны кинопрототипа будут соблюдены с величайшей тщательностью. Размеры флотилий будут достаточно скромными, а основной упор сделан на усовершенствование кораблей. Гибель звездолета — явление достаточно редкое для телесериала, поэтому игрокам придется беречь свои корабли как зеницу ока.

Интерфейс обещан очень гибкий — можно с головой погрузиться в тактику и микроменеджмент, контролируя даже такие нюансы, как угол атаки вражеского флота, а можно взвалить эти задачи на плечи AI-персонажей (среди них есть Жан-Люк Пикар).

Кроме масштабного сюжета, аутентичности и удобного управления, ребята из Mad Doc обещают игрокам просто фантастическую графику, которая, по их мнению, выглядит даже лучше, чем спецэффекты из самого фильма.

Яйца соседа Фаберже

■ Жанр: Квест ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: О. Корастелев ■ Похожесть: Штырлиц ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006 год



У приключенческого трио «Петька, Василий Иванович и Штырлиц» в ближайшее время появится достойный конкурент — Сынок из игры «Яйца соседа Фаберже». «Яйца» — классический русский квест, посвященный 80-м гг. прошлого века. Главный герой — молодой парижанин по кличке Сынок — узнает от своего отца о том, что он потомок русских эмигрантов, бежавших из СССР сразу после революции. Перед срочной «эвакуацией» его дед зарыл все фамильные драгоценности, нанес место клада на карту, а саму карту разрезал на кусочки и спрятал их в механических игрушках русского умельца-самоучки Отто Карловича Кузьмича. Отто Карлович некоторое время служил в доме господ Фаберже, а в свободное время конструировал механические игрушки и головоломки. Лучше всего ему удавались механические шары, вошедшие в историю под названием «Яйца соседа Фаберже».

Недолго думая, Сынок расстается со спокойной и размеренной жизнью молодого французского повесы и отправляется в неведомый СССР на поиски семейных сокровищ.

Трудно сказать, удастся ли Сынку превзойти упомянутых выше «дедушек» по части графики, юмора и качества головоломок, зато по пункту «гротескность сюжета» бойня точно будет нешуточная. Да что там сюжет! В «Яйцах» само название — удар ниже пояса во всех смыслах этого слова. Переплунуть такое смогут, наверное, только «Ягодицы Петьки» или «Мизинец Штырлица».

Звездное наследие О: Корабль поколений

■ Жанр: Action/Полевая игра ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Step Creative Group ■ Похожесть: Звездное наследие-1. Черная кобра ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Осень-зима 2006 года



Вы никогда не задумывались, чем заканчивался полет космического корабля, который мы запускали к неведомым мирам на протяжении вот уже четырех игр серии **Civilization**? Отечественная студия **Step Creative Group** предлагает свою собственную трактовку этого путешествия.

Огромный корабль — вершина инженерно-технической мысли землян, их надежда и гордость — летит к далекой планете, неся на борту десятки тысяч будущих поселенцев. Но вдруг размеренная жизнь корабля прерывается необъяснимой катастрофой, в результате которой главный герой получает серьезные травмы и на время оказывается в коме. Пока он находится без сознания в медицинском отсеке, весь экипаж разбивается на два враждующих лагеря.

Что произошло на корабле? Как справиться с возникшим ЧП? Кто прав, а кто виноват в возникшем конфликте? На эти и многие другие вопросы герой игры должен будет найти ответ, как только придет в сознание.

«Корабль поколений» представляет собой научно-фантастический коктейль из двух популярных жанров — экшен и RPG, причем акценты скорее всего будут смещены в сторону экшен-составляющей.

Оружия и экипировки в игре с избытком, а поклонников ролевых игр не оставит равнодушным богатый ассортимент спецумений — главный герой, оказывается, подвержен генетическим трансформациям.

Выход игры намечен на конец 2006 года. Мы же с нетерпением ждем анонса «Звездное наследие 1», «Звездное наследие 2» и «Звездное наследие 0,5».

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети «СОЮЗ»: ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. «Диск», Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.

- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин «Звезда», ул. Миласенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб «Портал», 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Клуб «Легион», Каширское шоссе, д. 52, ДК «Москворечье».
- Магазин «Алегрис», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Феникс», Пиговы пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. сети «Буквоед» и «Книжный салон»; **АРХАНГЕЛЬСК:** Клуб «Амбер», ул. Смольный Буян, д. 7, maslovandrey@mail.ru; **ВОЛГОГРАД:** Клуб «Цитадель», ул. 7-ой Гвардейской, д. 17а, citade03@mail.ru; **ВОРОНЕЖ:** Клуб «Арена», ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; Маг. «РЕТ», ул. Космонавтов, д. 29, тел. 25-0039; **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** www.mtgshop.net, тел. 8-926-264-7885; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. «Игровой мир», ул. 8 марта, д. 82; Маг. «Диск.RU», ул. Ленина, д. 3; Клуб «Мох, Маляшита», ул. Малышева, д. 129; **ИЖЕВСК:** Маг. «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 302; **КРАСНОЯРСК:** Клуб «Дайсвилль», ул. Волочаевская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб «Знакомые лица», д. 26; **КАЗАНЬ:** Клуб «Бастион», ул. Н. Столбова, д. 5, тел. 8-9047-642667; **КЕМЕРОВО:** Клуб «Руна», ул. Красная, д. 10, тел. 58-2421; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Легендарная Цитадель», пр-т Гагарина, д. 110, тел. 13-89-93, rudayar@hotmail.ru; **НОВОСИБИРСК:** Маг. «Ice Hammer», Красный пр-т, д. 70; Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1; **ПЕРМЬ:** Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, amber-son@mail.ru; **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети «Игрополис», ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; **САМАРА:** Клуб «Берсерк-Самара», пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mgeddy@rol.ru; **ТАМБОВ:** Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45-6, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб «Вавилон», Ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125; **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб «Скупой Кракен», ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; **ТЮМЕНЬ:** Клуб «Лабиринт миров», ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@ber-serk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб «Wubrg», ул. Крупской, д. 21, каб. 208; Маг. сети «CD-Land»; **УЛАН-УДЭ:** Клуб «БМВ», тел. 29-4490, fud@mail.ru; **Челябинск:** Маг. mironet@psem.net; **Республика Беларусь:** Официальный дилер Клуб «Цитадель», тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru;



ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия
игры «Берсерк»:

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО «Мир Фэнтези», тел. (495)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru

Издатель

Activision

Разработчики

Splash Damage

Id Software

Похожесть

Серия Battlefield

Wolfenstein: Enemy Territory

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Сайт игры

www.enemyterritory.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2006 года

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Алексей Бутрин

Превратить мега-отстой в шедевр — задача далеко не простая. Но еще сложнее улучшить и без того удачную во всех смыслах игру. Тем не менее в жизни случаются и такие чудеса. Достаточно вспомнить **Return to Castle Wolfenstein** от **Gray Matter Studios/Nerve Software** и многопользовательский аддон к нему — **Wolfenstein: Enemy Territory**, разработанный молодой, но талантливой командой **Splash Damage**. Дополнение получилось настолько удачным, что издательство **Activision** вцепилось в перспективную компанию всеми своими конечностями. В кабинетах начальства прозвучал резонный вопрос: «Если ребята сотворили такую мультиплеерную конфетку на базе **Return to Castle Wolfenstein**, то что же они могут сделать на современном графическом движке — например, от **DOOM III**?»

После коротких раздумий **Splash Damage** вручили лицен-

зию на движок **DOOM III**, а с кс-модрома вызвали самого **Джона Кармака** вместе со всем остальным коллективом **id Software** — чтобы присматривали за процессом. Так стартовала работа над одним из самых многообещающих многопользовательских шутеров — **Enemy Territory: Quake Wars**.

Отечество в опасности!

Действие **Enemy Territory** разворачивается на Земле за полвека до событий **Quake II**. Наша родная планета подверглась массированному вторжению строггов — воинственно настроенной расы инопланетных киборгов. Перед лицом смертельной опасности коалиционное правительство Земли сформировало армию для защиты от вторжения — **Earth Defense Force**.

Поскольку **Enemy Territory** игра многопользовательская, то

воевать можно будет как за строггов, так и за EDF. Среднестатистическая карта вмещает до 32 игроков, а сам геймплей больше всего будет похож на хайтек-вариацию **Battlefield 2** с некоторыми различиями. Например, большинство миссий по захвату последовательны — прежде чем начать осаду базы «Б», нужно отбить у врага базу «А». По задумке разработчиков, такой подход станет хорошей защитой от «волков-одиночек», которые любят партизанить в тылу, тогда как основная масса игроков сражается на передовой. В **Quake Wars** подобная тактика уже не сработает — на фронт пойдут все без исключения.

Копирования **Battlefield 2** разработчикам показалось мало, и в игру щедро добавили стратегических элементов. В некоторых миссиях силы EDF будут обороняться, причем самыми разными способами: возводя защитные укрепления и посты ПВО, унич-

тожая десанты и нанося контрудары по закрепившимся частям врага. Будут и противоположные задания — там в окопах засядут уже строгги, причем тактика у пришельцев окажется совсем иная. Наконец, нашлось место и для миссий по уничтожению стратегически важных объектов и охране конвоев.

Тем не менее подобный подход вовсе не означает, что обе враждующие стороны отличаются лишь внешним видом и характеристиками оружия. Люди и строгги совершенно не похожи друг на друга — разнятся даже

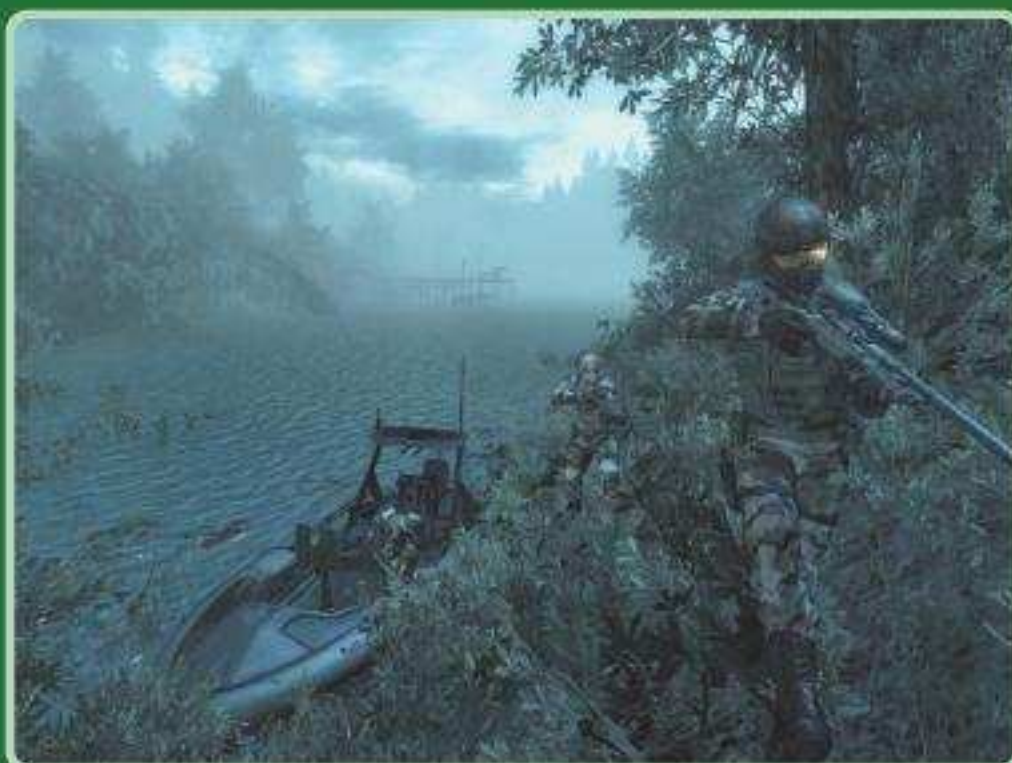


Видите, куда показывает мой палец, солдаты? Именно там вам предстоит погибнуть.



Ситуация из разряда «а потом прилетел вертолет и случайно всех убил».

Megatexture



Особую гордость программисты **Enemy Territory: Quake Wars** испытывают за оригинальную систему генерации текстур. В большинстве игр уровни создаются по стандартной технологии. Сначала графический движок рисует «каркас» местности. Потом этот каркас обтягивается соответствующими текстурами, параллельно идет обработка информации для физического движка о свойствах каждого клочка уровня.

В **Enemy Territory: Quake Wars** все происходит значительно проще. Движок использует технологию Megatexture (разработанную, кстати, видным покорителем

космоса Джоном Кармаком), которая генерирует одну большую текстуру, покрывающую всю карту целиком. Подобный подход заметно улучшает качество картинки — теперь не видно резких «переходов» от одной текстуры к другой. Megatexture хранит информацию не только о внешнем виде поверхности, но и о ее физических свойствах — сцеплении, звуках, которые она должна издавать при ходьбе или проезде транспорта и так далее. Благодаря этому экономятся ресурсы компьютера — при заметно возросшем качестве графики системные требования остаются на уровне все того же DOOM III.

классы. Точное их количество пока не уточняется (авторы этого еще сами не знают). Известно лишь, что всех персонажей в игре можно условно разбить на три группы — солдаты, медики и инженеры. Первая группа наиболее обширна: в случае с EDF в нее войдут пехотинец, штурмовик и рейнджер. Рейнджер представляет из себя эдакую помесь снайпера и вора: он умеет отстреливать врагов и на больших дистанциях и скрытно пробираться на базы противников, ворую или выводя из строя его технику и боеприпасы.

За монтирование радаров, ракетных установок, установку минных заграждений, вызов артиллерийской и авиационной поддержки, а также снабжение войск боеприпасами у людей отвечают инженерные классы — саперы и техники. В открытом боестолкновении эти ребята (равно как и медики) способны оказать неплохую поддержку: пехотинцы и штурмовики EDF могут монтировать тяжелое вооружение — крупнокалиберные

пулеметы, гранатометы — а затем передавать готовые огневые позиции любым другим классам.

Таким образом, классы не только удачно дополняют возможности друг друга, но и оперативно взаимодействуют на поле боя. Помогает в этом и интерфейс — с его помощью эффективную команду смогут сформировать даже незнакомые друг с другом и не обладающие большим опытом командной игры бойцы. Во время боя достаточно навести курсор на раненого солдата, нажать нужную кнопку — и медикам команды будет отправлено сообщение с точным указанием места, где именно требуется их помощь. Не нужно лечить, а нужно чинить? Хорошо, тем же самым способом показываем инженеру на покалеченную технику? Не нужно чинить, а нужно ломать? Ну, вы, наверное, уже догадываетесь, как в **Quake Wars** вызываются штурмовики?

Девелоперы всячески подчеркивают, что главной целью для них был и остается командный геймплей. Не секрет, что в



Я же сказал, что позову старшего брата!



аналогичных играх наиболее продуктивной тактикой зачастую является бег от респауна в самое жерло мясорубки — лишь для того, чтобы... храбро погибнуть, утащив за собой как можно больше врагов. **Splash Damage** категорически против подобной «тактики» и уверена, что возможность тесного взаимодействия и тактическое многообразие позволит избежать подобного упрощения геймплея. Впрочем, все разработчики — большие спецы по развешиванию лапши на уши, так что безоговорочно верить их словам мы бы не стали.

В гаражах EDF дремлет огромное количество бронетранспортеров, включая амфибию **Trojan**, которая может форсировать водные преграды, и легкий джип **Husky**, способный при наличии трамплина и свободного места (для разгона) перескакивать небольшие речки, овраги и другие препятствия. Тяжелая техника представлена танком **Titan** с экипажем из трех человек, а военно-воздушные силы

щеголяют **Hovercopter**ом — маневренным и вооруженным до зубов sci-fi-вертолетом.

Водить технику сможет любой класс бойцов, однако управление обещают сделать достаточно сложным (поэтому доверять танк стоит лишь опытным бойцам). Кроме того, в отличие от большинства шутеров, транспортные средства в **Quake Wars** обладают комплексной системой расчета повреждений: можно пробить колесо у бронетранспортера, повредить гусеницу или заклинить башню у танка, «отстрелить» или вывести из строя пулеметную турель и т. д.

Кому строганинки?

Если земляне в сражениях ориентируются на командную тактику, то строгги действуют с точностью до наоборот — они полагаются на личные качества бойцов и их скорость. У них есть антигравитационные ранцы, позволяющие запросто преодолевать препятствия на поле боя и наносить молниеносные удары



Помнишь, Билл, как наших прадедов мочили во Вьетнаме? Теперь настало время отыгаться!



Если верить фильмам про войну, то как только откроется дверь, первый боец получит пулю в голову.

в самых неожиданных местах. Тяжелая техника строггов представлена громадной шагающей машиной с символическим названием Goliath. Этот монстр может взбираться даже на самые крутые склоны и оснащен орудиями, способными вести огонь во все стороны. Однако шагающее чудовище неповоротливо и, оставшись без прикрытия, может стать легкой добычей для авиации.

Разведку строгги проводят при помощи маневренного броневичка Nog, подрабатывающего на полставки минным тралом. Но наиболее впечатляющая диковинка у них припасена в авиации — это летательный аппарат Hornet на антигравитационной тяге. Он умеет стрейфиться в воздухе и выполнять самые разные головокружительные кульбиты.

Поскольку события игры разворачиваются в относительно недалеком будущем, вооруже-

ние людей мало отличается от существующих ныне образцов. А вот пушки строггов воплощают в себе практически все находки современной фантастики. Детальной информацией об арсенале киборгов Splash Damage пока делиться не желает, но даже из приведенной выше информации видно, что разница между земным и инопланетным оружием будет существенная.

Ничуть не меньше различаются и классы бойцов. Например, местного медика более правильно было бы называть некромантом — лечение у строггов отсутствует как класс. Вместо этого «врачи» находят на поле боя трупы людей и возвращают их к жизни (мертвецы фактически используются в качестве точки респауна).

Инженеры строггов (constructors) собирают ремонтных дроидов и запускают их в свободную охоту. В этом режиме дроид ищет дружественную тех-

нику, ремонтирует ее, после чего возвращается к хозяину.

Боевые классы на данный момент включают солдат (oppressors), штурмовиков (tanks) и снайперов (infiltrators). Последние, как и медики, могут использовать человеческий материал для создания зомби, способных вести разведку и творить всякие мелкие гадости. К счастью, при внимательном рассмотрении казачка-зомби можно отличить от настоящего бойца, так что — бдительность и еще раз бдительность.

Даже зрение у строггов устроено не так, как у людей. Строгги могут приближать изображение (единственный недостаток — неизбежные артефакты изображения), а в случае ранения по экрану обязательно побегут помехи.

Сделайте нам красиво!

Игра разрабатывается на базе движка DOOM III. Это автоматически означает детализированные модели, хорошую анимацию и фирменное освещение. Одной лишь адаптацией движка Splash Damage не ограничилась. Оригинальный движок был заточен под однообразное игровое окружение, поэтому его пришлось серьезно переработать, чтобы, собака, не кобениться при отрисовке обещанных «открытых пространств и качественной растительности». Пол Веджвуд, ведущий продюсер игры, утверждает, что дистанция, на которую «видит» игрок, достигает километра, а текстуры будут полностью уникальными на всем видимом расстоянии, начиная с того места, на котором находитесь вы, и вплоть до самой линии горизонта. Как удалось добиться таких результатов, можно подробно прочитать в отдельной заметке на этих страницах.

Еще больше впечатляет детализация. Каждый элемент экипировки (будь то винтовка или гаджет, закрепленный на поясе) соответствующим образом прорисовывается. Даже при беглом взгляде на напарника или врага можно понять, к какому игровому классу он относится и чем в данный момент вооружен. Еще больший вклад в «классовые различия» вносит система анимации персонажей, индивидуальная для всех типов бойцов. Отличается абсолютно все — от малейших нюансов в позах приседания до анимации бега и ходьбы.



Несмотря на то что Enemy Territory исключительно командная игра, здесь есть место и личному подвигу — в специальной системе рейтингов будет вестись скрупулезный подсчет всех достижений бойцов, будут начисляться очки, звания, а в особых случаях игроков отметят наградами. Присвоенные «звания» сохраняются навсегда. Одним словом, прекрасная возможность и на людей посмотреть, и себя показать. Не исключено и то, что самые продвинутые игроки будут получать разнообразные бонусы.

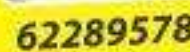
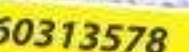
Хорошая графика, командные возможности, простота и гибкость делают из Quake Wars, наверное, самый ожидаемый командный шутер — если только релиз не перенесут. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Похоже, старине Battlefield придется здорово потесниться — в сравнении с инопланетными строггами и футуристической техникой «фрицы» и янки с китайцами выглядят уже не столь актуально.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%





 3130



12080578

2064578

1727578

11968578

Java-n...



12301578

2333578

Проверь совместимость своего телефона и объекта на war.jolly.ru/code
Отправь SMS с кодом цветной картинki, реалтона или мелодии
на номер **3110**, игры на номер **3130**, спецпредложения на номер **1231**
Стоимость SMS:
для 3110 – 0,75 у. е.; для 1231 – 0,25 у. е.; для 3130 – 2 у. е. без НДС.
Точную рублевую стоимость уточняй у оператора.
Скидка до 50% при оплате картой "Евросеть-контент"
по телефону 8 (495) 980-44-87, на сайтах war.jolly.ru, www.jolly.ru, терминалах
мобильного контента
Внимание! Требуется настройка WAP/GPRS.
В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной!
Служба поддержки: 8 (495) 786-65-87.
Операторы: МТС, Билайн, Мегафон, СМАРТС (Самара, Астрахань, Волгоград), МОТИВ, НСС.

Издатель

Не объявлен

Разработчик

Remedy Entertainment

Похожесть

Silent Hill

Max Payne

Мультиплеер:

Нет

Сайт игры

www.alanwake.com

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

ALAN WAKE

Олег и Егор Москвитины

Один из самых любимых сюжетов **Стивена Кинга** выглядит так: ночью писателю снится кошмар, утром автор старательно конспектирует свой страшный сон на бумаге, в обед сдает будущий бестселлер в типографию, вечером становится знаменитым, а следующей ночью кошмары приходят снова — но теперь уже наяву. Та же идея лежит в основе психологического экшен-триллера **Alan Wake** от финской студии **Remedy**, авторов криминальной дилогии **Max Payne**. Продолжение истории об опальном полицейском продаться хуже, чем первая часть (по всему миру был продан «всего лишь» миллион коробок с **Max Payne 2**), поэтому разработчики дали нью-йоркскому законнику отставку. Гораздо больше, чем очередное продолжение **Max Payne**, их сейчас интересует судьба Алана Уэйка — страдающего от паранойи американского писателя, чьи ночные кошмары обернулись круглосуточной былью. Что ж, заимствовать идеи у патриархов жанра отнюдь не стыдно...

Кошмар на улице Уэйка

Молодой и талантливый новеллист Алан Уэйк пишет лучшие в Америке ужастики. Его любят все — преданные читатели, маститые критики, красавица-жена. Супруга у Алана такая, что с тещей лучше и не знакомиться: заснув рядом с этой женщиной, он видит одни кошмары. Своим успехом он обязан именно своим страшным снам, ведь ночные ужасы служат писателю источником вдохновения: проснувшись, Уэйк пишет по мотивам своих видений первоклассные триллеры. Но однажды муза изменяет герою — жена бесследно исчезает. Вместе с ней пакует чемоданы прибыльные кошмары, оставляя Алана один на один бессонницей, стремящейся перерасти в паранойю.

Заканчивается (начинается?) это тем, что Уэйк переселяется в лечебницу провинциального городка Брайт Фоллс (штат Вашингтон), где встречает девушку, поразительно похожую на пропавшую супругу. Между

ними завязывается роман, к Алану возвращается нездоровый сон, и он находит в себе силы для новых романов. Но вскоре почти законченная книга исчезает, а кошмарные сны становятся не менее кошмарной явью. Когда Брайт Фоллс укутывается в покрывало ночи, на улицах появляются порожденные воображением Уэйка монстры...

Тот факт, что книжные ужасы Кинга часто переносят на широкий экран, Сэм Лэйка (сценариста **Alan Wake** и человека, с которого в свое время рисовали **Макса Пэйна**) не смущает. «Наша история во многом перекликается с романами **Стивена Кинга**, но мы собираемся превратить классический триллер в голливудский блокбастер», — говорит Сэм. Журналистов «Игромании», впрочем, не проведешь — не Кингом единым. Тихий американский городок Брайт Фоллс **Remedy** явно одолжила у сериала «Твин Пикс» **Дэвида Линча**. Сюжетный ход с исчезновением любимой и появлением девушки, которая очень на нее похожа,

взят из **Silent Hill 2**. Кража книги — прямая цитата из фильма «Тайное окно», снятого по тому же Кингу. О том, что в провинциальной глуши водится древнее зло, догадывался еще **Говард Лавкрафт**. Ну а манеру наделять своих героев говорящими фамилиями **Remedy** переняли у **Антон Палыча Чехова**, не иначе.

А горы здесь тихие...

Существование (жизнью это назвать уже нельзя) Алана Уэйка отныне делится на «до» и «после» заката. Дневное время проходит в неспешном ритме «adventure» — игрок исследует Брайт Фоллс и прилегающие к нему территории, общается с NPC и пытается понять, что же с ним происходит. Когда на город

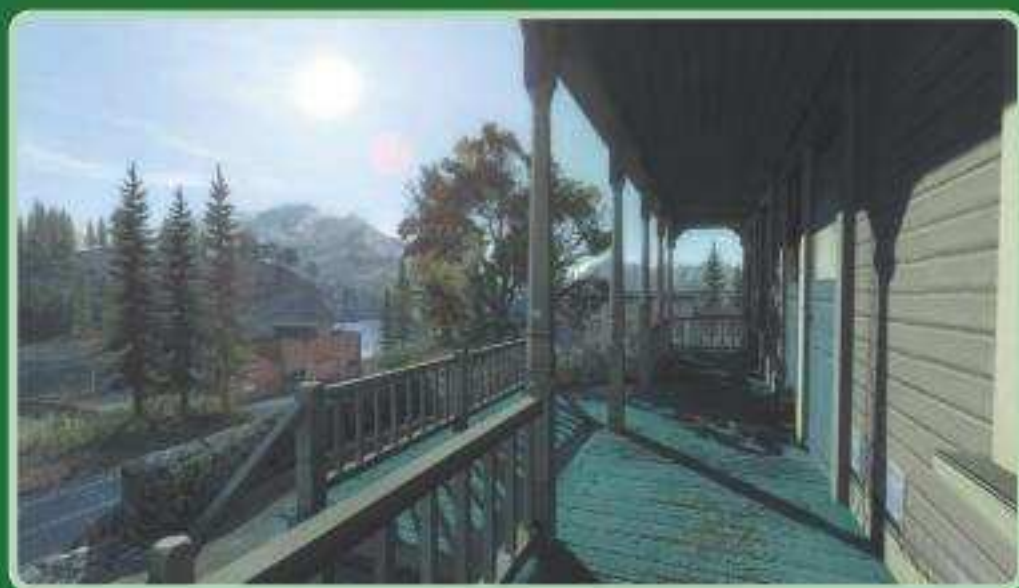


Как и герои Квентина Тарантино, Алан в закусочные без револьвера не ходит. И правильно делает.



На роль Алана Уэйка разработчики пригласили стопроцентно натурального финского актера. Мы со Станиславским уже верим.

Фильм, фильм, фильм!



Будь мы Антоном Логвиновым или, на худой конец, Джерри Брукхаймером, то обязательно бы сняли по **Alan Wake** телесериал в духе «Секретных материалов» или «Твин Пикс». Но в Remedy думают иначе: первого марта прошлого года, когда **Alan Wake** уже был на девятом месяце девелопмента, компания зарегистрировала домен www.alan-wakemovie.com. Значит ли это, что съемки фильма уже ведутся? Едва ли. Но каждая частица **Alan Wake** излучает невероятную кинематографичность — и когда-нибудь эта энергия обязательно материализуется на широком экране.

Кстати, не забудьте сходить в 2007 году на криминальную драму **Max Payne**. Сценарий к фильму написал известный вам Сэм Лэйк из Remedy, большой поклонник творчества Джона Ву, «Города грехов» Родригеса и «Расплаты» с Мэлом Гибсоном. Сюжет рассказывает о полицейском под прикрытием по имени Макс Пейн, в одночасье потерявшем все и оказавшемся вне закона. Его «легенда» раскрыта. Все, кого он любил, убиты. Его ищут полиция, бандиты и разве что не пожарные. Остается лишь месть — единственное, что может согреть мертвеца холодной нью-йоркской зимой. Подробности — на сайте IMDB.com.

опускается тьма, игра меняет личину, и перед нами предстает фирменный экшен от Remedy. Вид от третьего лица, заряженный револьвер — те, кто играл в **Max Payne**, поймут, остальным еще не поздно выучить матчасть. Задача Алана — выжить. Как и в **DOOM III**, его главным оружием станет луч фонаря. Монстры традиционно не переносят свет, и на этом древнем правиле строится одна из главных фишек игры: стесненный в боеприпасах Алан делает своим оружием сам окружающий мир, за интерактивность которого отвечает вездесущий **Havok 2.0**. Окружающий мир в долгу не останется: капризная погода будет влиять на видимость, баллистику и управляемость транспортных средств.

Без личного авто на бескрайних просторах **Alan Wake** придется тяжело. Игра состоит из миссий, но (и вы имеете полное право назвать это парадоксом) авторы не стремятся ограничивать героя в свободе передвижения по окрестностям Брайт Фоллс и обещают нелинейное прохождение. Звучит как **GTA**, но безбашенному геймплею Remedy предпочитает вдумчивый психо-

анализ. Ярость закипает в **Alan Wake** крайне медленно, а вот сапсепс нарастает с каждой секундой: очередной эпизод кошмаров Алана начинается тихим идиллическим утром, продолжается обыкновенным, не предвещающим никакой беды днем, но уже к вечеру природа начинает волноваться, льет дождь, гремит гром. А ночью будет шторм, и неизвестно, сможете ли вы его пережить. К концу игры тьма окончательно завладеет городом...

Alan Wake насыщен скриптовыми сценами, однако самое страшное, подобно **The Suffering**, будет происходить в прямом эфире: срабатывает триггер, вокруг героя начинают твориться невообразимые вещи, но действие не застывает, мы продолжаем двигаться, стрелять и пугаться. Алан прыгает в воду и обнаруживает себя в кровавой луже, бежит по улице города и оказывается в каком-то лабиринте, падает в пропасть и просыпается на лужайке перед маяком. Обстановка постоянно меняется, и нам остается только гадать, какие события происходят в Брайт Фоллс взаправду, а какие — лишь плод больного воображения Уэйка.



Точно такой же мост имеется в радиоактивном «Сталкере». Но **Alan Wake** определенно краше.

Красота по-американски

Графический движок **Alan Wake** настолько хорош, что компания **ATI** назначила игру «лицом» своих будущих hi-end-видеокарт. За что такая честь? **Alan Wake** с фотографической точностью воссоздает американскую глубинку — тихий провинциальный городок, опоясанный цепью гор и окруженный лесами. Говорят, Брайт Фоллс выглядит настолько правдоподобно, что янки на E3-презентации аплодировали стоя. Огромный мир **Alan Wake** существует без дозагрузок локаций — дорожных знаков «loading» на местных хайвеях попросту нет. Зато есть птицы и звери — редкие гости в компьютерных играх. Еще один убийственный козырь движка — динамичная смена времени суток и изменчивая погода. На просторах игры найдется место и безумным штормам, и тихим осенним дождям, и спасительным для Уэйка рассветам, и безжалостным закатам.

Если же говорить на сухом языке технологий, то **Alan Wake** — это объемные и мягкие тени, динамичный рендеринг, реалистичное освещение, пиксельные шейдеры последней версии, модный блум там, где он нужен, всамделишная вода, интерактивность в рамках физического движка **Havok** и современная техника лицевой анимации.

Технологическое великолепие имеет свою темную сторону: игра заточена под последние чипы от **ATI**, (вроде недавнего R520), а огромные просторы, на которых вы не встретите ни одной таблички «loading», подразумевают как минимум один гигабайт оперативной памяти.

И последний штрих — в E3-трейлере звучала музыка про-

славленного композитора **Анджело Бадалamenti**, автора нескольких композиций из саундтрека **Fahrenheit** (он же писал музыку для линчевских фильмов «Малхолланд драйв» и «Твин Пикс»). Если его треки прозвучат и в самой игре, эта музыка будет вечной, поверьте.



Alan Wake — одна из тех игр, которые вы хотите увидеть во сне. Графические технологии завтрашнего дня или даже послезавтрашнего утра. Инновационный геймплей на стыке **GTA** и **Silent Hill**. Мистический сюжет, стирающий грань между сном и явью, хорошо проработанный главный герой. Без пяти минут гениальный **Max Payne** как гарант качества будущей игры...

Но не все коту день защиты зверей — будущее **Alan Wake** не так безоблачно, как хотелось бы вашим покорным синоптикам. У игры по-прежнему нет точной даты релиза. На протяжении двух лет Remedy оплачивает счета **Alan Wake** из собственного кармана — несмотря на обилие протянутых рук и разбитых сердец, достойный издатель до сих пор не найден. Разработчики не унывают и примеряются к системе онлайн-дистрибуции **Steam** от **Valve**. Обязательно будет и розничная версия, но коммерческий успех под вопросом. **Alan Wake** — игра безрассудно авторская и слишком арт-хаусная. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Запасайтесь снотворным, граждане — когда выйдет **Alan Wake**, оно вам пригодится. Вальерьянка, кстати, тоже.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Издатель

Majesco

Разработчик

Appaloosa Interactive

Похожесть

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Мультиплеер

Нет

Дата выхода

Март 2006 года

Сайт игры

www.jawsthegame.com

ДАТА ВЫХОДА

2006 год



или покалечьте ударом плавника... Впрочем, вы уже, наверное, поняли, что простор для экспериментов разработчики обещают огромный?

Помимо миссий «на поедание», естественно, запланированы и другие задания. Но и они будут сводиться к хаосу и разрушению: вот игрок-акула топит важную лодку, вот — рушит пирс, срывая ответственное мероприятие.

Разумеется, людей наша дорогая акула пожирает не только ради кайфа, но и для удовлетворения простого животного чувства — голода. Правила в Jaws Unleashed просты: чем плотнее набит акулий желудок, тем толще шкала ее здоровья и тем проще нам будет в боях.

JAWS UNLEASHED

Георгий Курган

Отгадайте загадку: зубов много, глаза маленькие, постоянно куда-то движется и ищет — кого бы сожрать? Нет-нет, это вовсе не старушка из соседнего подъезда и даже не сенатор Лейланд Йи. Это — самая обыкновенная акула... Хотя, конечно, про «обыкновенную» мы немножко преувеличили. Наоборот, акула, о которой пойдет сегодня речь, необычайно большая и кровожадная. Уверены, вы ее знаете. Ведь трудно найти человека, который бы не смотрел фильм «Челюсти».

Эх, укушу!

«Челюсти» можно назвать стариком по меркам кинематографа — кино вышло на экраны аж тридцать лет назад. Тем не менее идея, раскрытая в картине, заинтересовала разработчиков из компании **Appaloosa Interactive**, которые решили соорудить **Jaws Unleashed** — компьютерную игру о могучей акуле-людоедке, что вводит в ужас всю округу.

Сюжет компьютерных «Челюстей» во многом повторяет фильм. Итак, наши дни. Некий благополучный прибрежный курорт в Новой Англии. Жизнь бурлит, промышленность развивается, а население растет. Единственное, что способно помешать грядущей утопии, — Та Самая Акула, которая... да-да, собственно, и будет главным героем игры! Справедливости ради отметим, что в Appaloosa Interactive, похоже, знают, что делают: ведь именно эта компания когда-то выпустила сахарную аркаду **Ecco the Dolphin**, которая повествовала о похождениях другой морской твари — бравого дельфина.

Впрочем, акула дельфину не пара. И если в «Экко» мы просто-напросто спасали мир, то в Jaws Unleashed нас ждет куда более оригинальное занятие. Ведь у громадного морского чудовища может быть только одна миссия: сожрать все, что жрет, сломать все, что ломается, и по-тихому куда-нибудь уплыть.

Пожирание людишек может

оказаться в сотни раз более интересным занятием, чем спасение мира. Главное — с изобретательностью подойти (вернее, подплыть) к обеденному столу. Сегодня подают компанию беспечных ныряльщиков? Что ж, бесшумно подкрадываемся, нажимаем кнопку атаки и начинаем трапезу. Жизнь в шкуре акулы дает игроку возможность реализовать свои самые изощренные (или извращенные? — *Прим. ред.*) фантазии. Первой жертве мы откусываем все конечности. Вторую — утаскиваем на дно и методично пережевываем. Третью — повседневно перегрызаем на две аккуратные половинки... Что? В лодке еще кто-то остался? Берем ее на таран и сбрасываем незадачливых покорителей моря за борт — будет что-то вроде десерта.

И все эти зверства, друзья, только начало большого пути! Проявите фантазию: откусив человеку ноги, отпустите его на волю и наслаждайтесь исполненным паники и ужаса зрелищем. Или откромсайте руку,



Карабас-карабас, пообедаю сейчас!



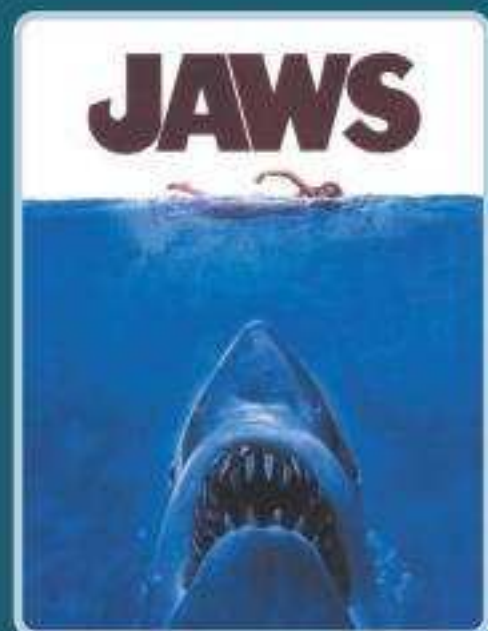
Мы ведь говорили вам, что когда-то разработчики Jaws Unleashed сделали игру Ecco the Dolphin? Вот и доказательства!

Откуда зубы растут...

«Челюсти» — самый известный и самый старый представитель «акульей» тематики в кинематографе. На одном захватывающем фильме, снятом самим Стивеном Спилбергом, еще много лет с переменным успехом паразитировало множество разнообразных личностей — одних только продолжений вышло еще аж три штуки. К сожалению, каждые новые «Челюсти» оказывались хуже предыдущих — и мы очень надеемся, что игра **Jaws Unleashed** не продолжит эту традицию.

Jaws

(«Челюсти», 1975 год, режиссер — Стивен Спилберг).



Самый кассовый и удачный фильм серии. Повествует о борьбе шефа полиции против гигантской акулы на одном отдельно взятом острове Новой Англии. Сборы в США — 260 миллионов долларов.

Jaws 2

(«Челюсти 2», 1978 год, режиссер — Жанно Сворц).

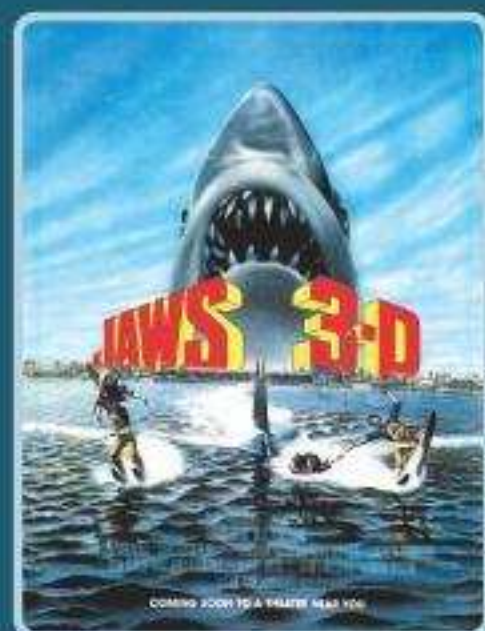


Первый сиквел — и первое разочарование. Изменения в сценарии оказались минимальными — создатели не принесли в оригинальную идею ничего нового.

Тем не менее фильму помог успех оригинала — кассовые сборы **Jaws 2** составили более ста миллионов долларов, что для проекта такого уровня оказалось невиданным успехом.

Jaws 3-D

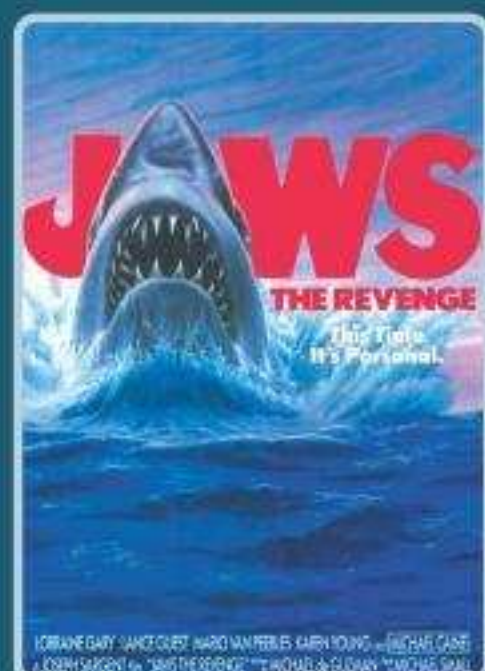
(«Челюсти 3», 1983 год, режиссер — Джо Альвс).



Еще одна попытка заработать на раскрученном названии. Единственной интересной особенностью фильма стали новые по тем временам трехмерные эффекты, о которых даже было упомянуто в названии. Они, однако, не спасли зрителей от скуки: сборы составили чуть больше сорока двух миллионов.

Jaws: The Revenge

(«Челюсти 4: Мсть», 1987 год, режиссер — Джозеф Сарджент).



Дальнейшее падение в пропасть. Фильм погубила та же самая беда, что и его предшественников: нежелание придумывать что-нибудь новое. Ну а оригинальная идея к 1987 году надоела публике настолько, что кассовые сборы оказались просто смешными — всего двадцать миллионов долларов.

Здесь, кстати, стоит отметить, что наша рыбина, как герой какой-нибудь фэнтези-RPG, обладает огромным количеством характеристик: скоростью, силой, точностью и защитой. Все эти важные показатели будут прокачиваться во время игры, но как именно — пока не сообщается. Скорее всего, прокачка будет происходить в сражении и зависеть от наших действий. Предпочитаете «маневренный бой»? Хорошо, тогда растут ловкость и точность. Любите грубо перетывать лоб? Наслаждайтесь недюжинной силой и выросшей защитой.

Рыбаки

Впрочем, беспрепятственно жрать всех подряд игроку, конечно же, не позволят. Что бы там ни говорили про то, что у акул не бывает врагов, — не верьте. Вспомните фильм: в нем за несчастной рыбиной охотились все местные сумасшедшие (ну, по людским меркам они, конечно же, были нормальными — *Прим. ред.*). Примерно так же будут обстоять дела и в **Jaws Unleashed**. Игроку придется привыкнуть к тому, что каждый встречный обязательно попытается сделать бедной рыбке какую-нибудь пакость. Возглавлять список живодеров будет следующая парочка негодяев: профессиональный охотник на акул Круз Раддок и ученый Майкл Броди. Цель первого — отрезать вам плавнички и сварить из них наваристый супчик. Второй же намного хитрее и опаснее — он желает пустить бедную рыбку на службу науке. А это, сами понимаете, ничего хорошего не сулит.

Помимо Круза и Майкла, охотиться за нами будут целые полчища рыбаков, вооруженных гарпунами, сетями, ружьями и самой крутой на свете удочкой — динамитом. Нашлось в игре место и боссам: начиная с касатки, которая осмелилась поднять плавник на своего ближнего, и заканчивая могучими рыболовецкими яхтами, оборудованными по последнему слову техники. Завершится вся эта вакханалия, если верить информации на официальном сайте, грандиозной битвой накануне Дня независимости, когда на нашу рыбку в один момент свалятся все страхи мира.

Все это, конечно, хорошо, здорово и весело... но давайте теперь поговорим о технической стороне проекта. Ведь недостаточно просто заявить: «в нашей игре можно будет откусывать ноги». Надо еще и сделать так, чтобы игрок понял: «да, я только что

откусил ноги паре водолазов». И в первую очередь это будет зависеть от того, насколько красивой и зрелищной окажется графика. Увы, **Jaws Unleashed** выходит не только на PC, но и на консолях прошлого (уже прошлого — да, друзья) поколения. Что это значит, вы и сами хорошо знаете. Текстуры — примитивные, полигонов критически не хватает, а подводный мир совершенно не похож на то, что мы видели в фильмах Жак-Ива Кусто.

Впрочем, в игре есть и светлые моменты. Так, на скриншотах видна повсеместная расчлененка, огромное количество крови и очень неплохо прорисованная Ее Величество Акула. Что ж, для геймплея **Jaws Unleashed** это, пожалуй, самое главное, ну а некрасивые водоросли и аскетичное подводное убранство мы как-нибудь стерпим.

Еще одна вещь, которой нужно опасаться разработчикам, — это скука. Да, идея с тем, чтобы засунуть нас в шкуру акулы-убийцы, конечно же, хороша. Но если Appaloosa Interactive покажется, что можно выехать только на ней — то ничего хорошего из **Jaws Unleashed** не выйдет. С другой стороны, добавьте к этой идее динамичный геймплей, интересный сюжет с разнообразными миссиями, хороший искусственный интеллект и прочие важные вещи — и получится очень и очень хорошая игра.



Ну что ж, самое время выяснить, кто в нашей бухте хозяин. Хотя нет, еще рано — игра выйдет только весной 2006 года. Пока же впечатления очень двойственные. **Jaws Unleashed** наверняка придется по душе фанатам «Челюстей» (а такие, как ни удивительно, еще остались в природе). Что же до остальных игроков, то тут все очень туманно. Очевидно, что перспектива влезть в шкуру акулы и быстро выпотрошить десяток ныряльщиков прельщает и вызывает буйный восторг... Но если не поддерживать все эти благие начинания хорошим геймплеем — из **Jaws Unleashed** вполне может получиться какое-нибудь дикое непотребство. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор, вы не поверите, акулы-убийцы, которая жрет водолазов и беспечных ныряльщиков. С одинаковым успехом может стать как оригинальным экшеном, так и абсолютным непотребством.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ **70%**

- Издатель
Atari
- Разработчик
Obsidian Entertainment
- Похожесть
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Neverwinter Nights
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Сайт игры
www.atari.com/nwn2

ДАТА ВЫХОДА

Второй квартал
2006 года

NEVERWINTER NIGHTS 2

Светлана Карачарова

Положительно, ребята из BioWare слишком много кушают. Или, говоря по-русски, просто «закрались». Первое тому подтверждение — имея на руках такой хитовый проект, как **Star Wars: Knights of the Old Republic**, они отдали разработку продолжения студии Obsidian. Не надо швырять в меня дырявым ботинком — я знаю, кто такой **Фергюс Уркхарт**, и в курсе всех его заслуг перед игроиндустрией. Но, согласитесь, Knights of the Old Republic 2 мог бы быть и повыше классом, если бы его делали в BioWare.

К чему все это? А к тому, что история повторяется, змея вновь пытается подавиться собственным же хвостом. По всей видимости, BioWare приняла судьбоносное решение — никогда больше не делать сиквелы к своим проектам. Посему **Neverwinter Nights 2** мы опять получим из «обсидиановых» рук. Впрочем, в сторону старческое брюзжание: пока игра только разрабатывается, а на этом этапе положено свято верить во все обещания разработ-

чиков и восхищенно вздыхать над каждым их словом. А мы вот возьмем и вопреки здоровому скептицизму во все это поверим! Уж очень, знаете ли, хочется.

Ночь номер два

Neverwinter Nights — одна из лучших ролевых игр 2002 года. В нее играли в захлеб, о ней написаны мегабайты восторженных слов, к ней созданы гигабайты любительских дополнений. Если вы по какой-то трагической случайности не видели эту игру — закрывайте журнал и немедленно наверстывайте упущенное.

Вторая часть начнется для нас в богом забытой деревушке под названием Вест-Хабор. Несколько лет назад именно тут произошла очередная масштабная разборка между Королем Теней и армией славного града Неввервинтера. Что случилось во время той бойни, доподлинно неизвестно, поскольку живых очевидцев не осталось. Но деревенька каким-то чудом уцелела. И вот в один прекрасный день на ее

улицах появляется группа чересчур любопытных незнакомцев...

Нам достается роль обычного деревенского парня. Репутацию героя придется завоевывать своим потом и чужой (по возможности) кровью. И даже простые обыватели будут смотреть на нас свысока, пока мы делом не подтвердим свой героический статус. Уже слышите, как пищат и скребутся в погребках неупокоенные мыши? А вот и не будет их. И бегать на посылках от одного доброго дяденьки к другому нам не придется. Как же в таком случае стать героем? И не спрашивайте, сама не знаю. Видимо, придется рвать с места в карьер: выламываем дыр из ближайшего забора и бежим в окрестный лес искать приключений на свою голову.

Но не будем обижать разработчиков: тот факт, что они отказались от шаблонных стартовых квестов, — уже большой плюс (таки не зря **Брайан Фарго** сделал свою замечательную **The Bard's Tale**). Раздражает лишь полное отсутствие информации

о том, как именно будут выглядеть новые квесты. Зато в списке обещаний уже значатся десятки несюжетных заданий: и специфические классовые, и те, что мы получим от «товарищей по несчастью».

Последнее особенно ценно — в первой части «партийцев» как таковых не было, игру мы проходили в компании болванов-наемников. А вот в продолжении у нас появятся настоящие товарищи — каждый со своей историей, своими проблемами и заботами, своими достоинствами и недостатками. И только от действий и слов игрока будет зависеть, кто из них откроет свои секреты, а кто в сердцах топнет ногой и уйдет восвояси. На сей раз мы будем контролировать подчиненных с головы до пят и сможем соб-



Вот так бывает. Пришел грибов на обед собрать — и сам попал на завтрак к каким-то непонятным рептилиям.





Готовим барбекю. Недорого. Вылет к заказчику. Красивая полигональная модель — в подарок.



Готовим любителей готовить барбекю. Совсем бесплатно. Вылетайте сами. Демонстрация свирепого оскала перед смертью — в подарок.

стенноручно отдавать им приказы в бою, если вдруг AI окажется недостаточно сообразителен.

За все три акта игровой истории главному герою встретится более десятка потенциальных компаньонов — но в команду можно будет принять лишь троих. Станете ли вы менять соратников от задания к заданию или предпочтете пройти всю игру с первыми тремя товарищами — ваше личное дело. В первом варианте будут доступны все дополнительные квесты, зато во втором... кто знает, возможно, прошедшая с вами огонь, воду и дварфовскую канализацию симпатичная эльфийка рано или поздно откроет самые сокровенные тайны своего сердца, а?

Игровой мир NWN 2 — хорошо известные всем любителям фэнтези Забытые Королевства (Forgotten Realms). В одном из интервью разработчики гордо пообещали, что в игре будут все расы, которые когда-либо появлялись в «Забытых королевствах». Оставим это обещание на их совести. Пока из списка доступных рас представлены только эльфы двух пород и дроу.

Что касается классов и престиж-классов, то здесь все так же, как и в оригинальной игре, за вычетом некоторых особенностей. Во-первых, новый класс Warlock (вариация на тему боевого мага); во-вторых, новый престиж-класс, о котором вообще ничего не известно кроме того, что он разрабатывался совместно с Wizards of the Coast и будет «обратно портирован» в «книжную» вселенную. NWN 2 использует правила D&D 3.5, значит, все классы и престиж-классы оригинальной игры будут доработаны и приведены в соответствие с новой редакцией. Предел роста персонажей — двадцатый уровень.

По следам World of Warcraft

Так уж исторически сложилось, что игры серии Neverwinter Nights делают не только и не столько собственно разработчики, сколько фанатское сообщество. Загляните ради интереса на официальный сайт второй части — не работает ни один раздел, но на форуме круглосуточно

но кипит обсуждение. Разработчикам только и нужно, что сидеть у экрана с блокнотом и вылавливать гениальные идеи — чем они, по их собственному признанию, и занимаются.

Но сколько бы веревочке ни виться, а конец наступит все равно — рано или поздно игра будет выпущена. А для фанатов к ней в обязательном порядке приложат мощный редактор. Его возможности и в первой игре были практически безграничны, а во второй их список обещают расширить просто-таки до неприличия, в то же время упростив интерфейс, чтобы даже абсолютные чайники от программирования могли без особых усилий сделать себе парочку новых приключений.

Разработка NWN 2 первоначально шла на движке оригинальной игры (Aurora Engine), но в ходе работ выяснилось, что легче будет написать новый, чем совершенствовать старый. Пламенный мотор носит название Electron и поддерживает все возможности DirectX 9.0c. Особое внимание уделяется системе динамического освещения и теней. В игре реализована смена дня и ночи, хотя к ней не будет привязано никакого «распорядка дня» — магазины работают круглосуточно, ключевые действующие лица не покидают свои посты ради прогулки в бар или праведного послеобеденного сна.

Хотя разработчики и делают основной упор на сингл, но и мультиплеер не останется за кадром. Хитро и ласково прищурясь, словно добрый дедушка Ленин, они выдают один фундаментальный тезис за другим. Да, мы прекрасно знаем, зачем вы хотите играть в NWN 2 с друзьями. Вам просто хочется пройти игру побыстрее, без особых усилий и напряжения. Нет, мы и не собираемся вам мешать, наоборот — поможем всем, чем толь-

ко можно. Долой длинные диалоги — это раз. Больше экипировки, хорошей и разной, — это два.

Стыдливо прикрыв рот ладонью, геймдизайнеры NWN 2 признаются, что они недавно играли в World of Warcraft, EverQuest 2 и Guild Wars и просто в восторге от некоторых возможностей онлайн-игрищ. Особо сильный шок они испытали от того, сколько там способов для выражения эмоций — так что ждите появления в мультиплеере NWN 2 всяческих /kiss, /sorry и прочих /train. В остальном мультиплеер второй Neverwinter Nights будет один в один скопирован с оригинального.



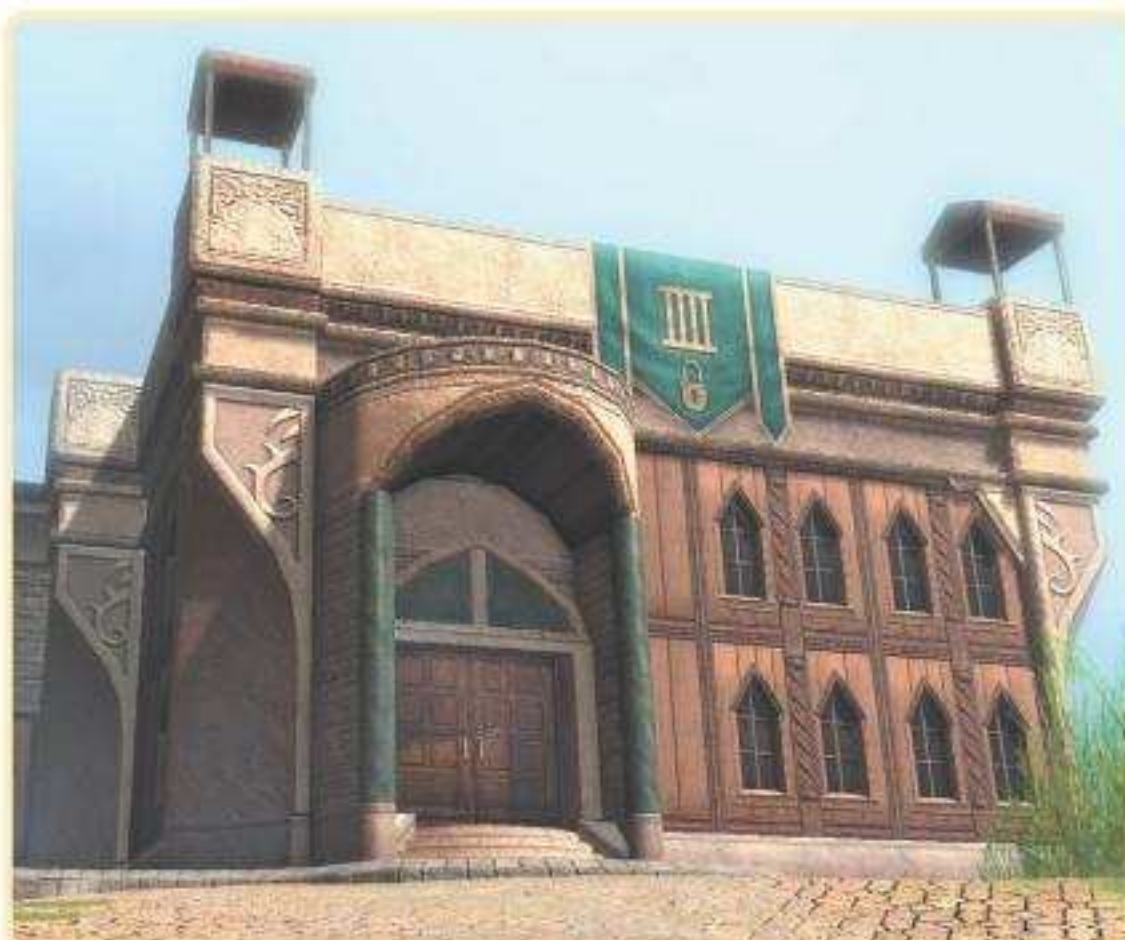
Сложно предсказать, что же в действительности мы получим после того, как игра перевалит все стадии разработки и появится на прилавках. Окрестные скриншоты убедительно свидетельствуют, что игра окажется, как минимум, красивой. С другой стороны — совершенно непонятно, каким будет интерфейс. Не ясно даже, как будут выглядеть портреты наших героев — ходят слухи, что их сделают трехмерными.

Между тем до выхода игры остается всего пара месяцев. Почему так мало информации? Разработчикам нечем похвастаться, а дата релиза, скорее всего, будет перенесена? Вероятно, дело именно в этом — пустые локации на скриншотах наводят на мысль, что игра еще далека от завершения. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Над Neverwinter снова спускается ночь: на новом графическом движке, с новым сюжетом, доработанной ролевой системой и... от Obsidian Entertainment.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%



Издатель

Microsoft

Разработчик

Aces Studio

Похожесть

Серия Flight Simulator

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Сайт игры

www.microsoft.com/games

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2006 года



в огромном игровом мире, который включает в себя двадцать четыре тысячи аэропортов на семи различных континентах и сотни тысяч квадратных километров земной поверхности. Земля смоделирована очень детально — при работе над ней использовались данные аэрофотосъемки и координаты, полученные с помощью системы спутниковой навигации. Поэтому в Flight Simulator X будет, например, скрупулезно воссозданная дорожная сеть — при желании можно не просто летать над своим родным городом, но и неплохо ориентироваться по дорожным развязкам.

Насчет летной модели разработчики пока молчат. Поведение самолетов в предыдущей части было и так уже близко к идеалу, а вот про вертолеты того же самого сказать нельзя — так что стоило бы поработать на этом фронте.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Алексей Бутрин

Немногие игровые сериалы могут похвастаться такой долгой историей, как **Microsoft Flight Simulator**, — «старичку» стукнуло уже почти четверть века. Легендарные игры рождаются и гибнут, а этому Microsoft Flight Simulator, рассчитанному лишь на горстку фанатов серии, все нипочем. И очередное тому подтверждение — **Microsoft Flight Simulator X**. Десятая, юбилейная часть.

Летайте самолетами «Майкрософта»!

Первый вопрос, который должен прийти в голову любому поклоннику серии, — это вопрос об авиапарке Flight Simulator X. Итак, какие же новинки ожидают пилотов, и каково общее число крылатых машин в десятой части? Вопрос несложный — всего будет два с половиной десятка летательных аппаратов, в том числе впервые в серии — Airbus A321, Boeing 737-800, DeHavilland

Beaver и Grumman Goose (если вы смотрели фильм «Авиатор», то наверняка должны знать этот самолет).

Надо признать, что 25 самолетов — весьма скромный показатель, однако подобной «жадности» есть вполне разумное объяснение. Наибольшее внимание сотрудники **Aces Studio** решили уделить не количеству... и даже не качеству. Отличительные черты Flight Simulator X — простота установки дополнительных моделей и совместимость с предыдущими частями игры. Для выполнения этой задачи разработчики протестировали огромное число аддонов для **Microsoft Flight Simulator 2004**, причем как собственного изготовления, так и тех, которые были созданы наиболее креативными фанатами симуляторного «братства». Одним словом, авиапарк, представленный на момент выхода игры, — всего лишь стартовая база, которую

можно расширить как за счет уже существующих моделей, так и за счет грядущих аддонов.

Помимо упомянутой экзотики, вроде Grumman Goose, в Flight Simulator X также найдется место и для легких спортивных самолетов, на которых нужно будет выполнять фигуры высшего пилотажа. Да, вы не ослышались — впервые в истории серии разработчики решили внести изменения в саму концепцию игры. Режим свободных полетов тоже никуда не денется — просто в дополнение к нему теперь появится самая настоящая кампания с миссиями. При выполнении заданий игроку придется «крутить» уже упомянутые фигуры высшего пилотажа, учиться навигации, уметь четко и своевременно выполнять команды наземных диспетчерских служб и развивать другие столь же необходимые для каждого пилота навыки.

Оттачивать свое мастерство виртуальным пилотам предстоит



Пока мы любим роскошный дождь и потрясающим бликом на асфальте, пилоты этого «Боинга» матерят испортившуюся погоду.



Ньютон, Ньютон... да пошел он к черту, ваш Ньютон!



Да, друзья! В небе тоже встречаются свои «Запорожцы»...



Кто-то садится на взлетно-посадочную полосу, кто-то — на брюхо, а мы... на воду!

По некоторым данным, комфортно летать в MS Flight Simulator X можно будет не только с обычным джойстиком, но и с геймпадом от Xbox 360, который, как известно, совместим с PC. Более того, разработчики утверждают, что управлять самолетом с геймпада даже удобнее, чем «классическим» способом, — верится в это с большим трудом. Скорее всего, Microsoft таким способом просто пытается привлечь лишнее внимание к Xbox 360.

В отличие от управления и летной модели, прогресс в графике заметен невооруженным взглядом. Как вы помните, к качеству моделей невозможно было придраться и в предыдущей части, зато со всем остальным дело обстоит уже не так гладко — в особенности это касалось спецэффектов и модели освещения. В Flight Simulator X разработчики пообещали исправить все свои просчеты, и похоже, что обещания свои они сдержали, — графика рабочей версии игры, которую показали журналистам, производит очень хорошее впечатление. Особенно эффектно самолеты и вертолеты смотрят-

ся на фоне заката или в лучах восходящего солнца: на остеклении кабин играют солнечные блики, дюралевые фюзеляжи отсвечивают едва ли не всеми цветами радуги. Хороши погодные эффекты — тут вам и превосходная модель освещения, и новые алгоритмы генерации облаков, и доработанная система частиц, которая отвечает за моделирование дождя со снегом. Одним словом, Flight Simulator X можно без ложной скромности досрочно занести в список самых красивых игр этого года — внимательно просмотрите галерею скриншотов на нашем диске, и вы поймете, почему.

Перечисленными усовершенствованиями программисты не ограничились. Одной из самых серьезных претензий к MS Flight Simulator всегда была «стерильность» окружения. Ни реалистичное управление, ни детально смоделированные кабины, ни даже переговоры с диспетчером не могли перебить ощущения того, что нас окружает мертвый, нереальный мир. Теперь все будет иначе — в небе мы встретим стаи птиц, приблизившись к мор-

ской глади, можно будет заметить резвящихся у поверхности дельфинов, а на дорогах наконец появятся автомобили.

Кроме того, очень серьезно «досталось» ландшафтам. В серии Flight Simulator используется послойная генерация ландшафта: территория моделируется на основе карты высот, а каждому участку присваивается один из классов поверхности — жилой массив, лес, пустыня и так далее. На больших дистанциях классы поверхности отрисовываются при помощи текстур, но по мере приближения движок автоматически начинает добавлять в ландшафт трехмерные объекты — дома, деревья, линии электропередач и прочее. Подобный подход используется во многих авиасимуляторах и позволяет экономить системные ресурсы компьютера. Однако есть у этого метода и свои недостатки — к примеру, резкий, заметный для глаза переход от текстур к объектам. В MS Flight Simulator X эта проблема должна быть, наконец, решена — разработчики так сильно повысили детализацию, что переходы между режимами отрисовки практически незаметны.

Еще одна известная проблема серии MS Flight Simulator — то, что взлетно-посадочная полоса кажется идеально ровной (даже если она находится на кривой поверхности). Из-за этого многие аэропорты на пересеченной местности выглядели так, как будто их разместили на некоем рукотворном плато. По непроверенной информации, в десятой части этот недостаток будет исправлен.

Изменится и кабина пилота. Предыдущая часть поддерживала два вида кокпитов: двумерные и трехмерные. Поначалу 3D-кабины заметно проигрывали в детализации, а вот в поздних версиях они сделали очень заметный шаг вперед. В MS Flight

Simulator X компромиссов уже не будет — игра поддерживает только трехмерные кабины, очень детальные и полностью интерактивные.

Что еще? О, много всяких разных вещей, о которых разработчики пока не очень хотят распространяться. Реалистичное моделирование воздушного трафика, улучшенная работа диспетчеров, новый, созданный практически с нуля мультиплеер — разгуляться есть где.

Еще Microsoft обещает поддержку операционной системы Windows Vista и всех ее особенностей. Это особенно пикантно, ведь саму «Висту» еще никто толком не видел. С другой стороны, никто не знает эту операционку лучше самой Microsoft, а, значит, не исключено, что нас ждут какие-то сюрпризы.



Что ж, остается лишь констатировать, что двадцатипятилетний юбилей серия MS Flight Simulator встречает во всеоружии. Никаких революционных переворотов и изменений — лишь следующий этап эволюции столь любимого многими авиасимулятора: улучшенная летная модель, новые самолеты, режим кампании. Большого фанатам, наверное, и не надо. Ну а новичков должен привлечь внешний лоск игры — красивая, с роскошными спецэффектами, ради такой и несколько дней на освоение сверхсложного управления потратить не грех. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самая красивая игра за всю историю гражданских авиасимуляторов. Пока неизвестно, спасет ли красота мир, но вот привлечь новых игроков в не особо популярный в народе жанр ей вполне под силу.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ 60%

ЖАНР

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

РАЗРАБОТЧИК

IO Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

ПОХОЖЕСТЬ

Серия Hitman

Серия Tom Clancy's Splinter Cell

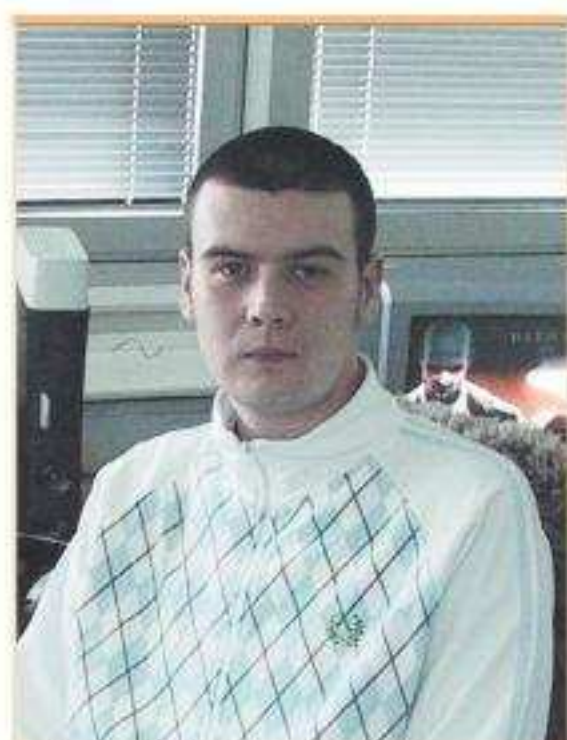
МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

ДАТА ВЫХОДА:

Весна 2006 года

www.hitmanbloodmoney.com

HITMAN:
BLOOD
MONEY

Адам Лэй: «Вам нужен виртуальный киллер? Тогда вы пришли по адресу!»

Вместо того чтобы подарить, наконец, миру продолжение нежно любимой нами **Freedom Fighters**, компания IO Interactive занята обстоятельным выстругиванием очередного **Hitman**. Третья игра о похождениях татуированного затылка не то чтобы сильно нас впечатлила — **Hitman: Contracts** была всего лишь унылым повторением пройденного. Сами сотрудники IO, не стыдясь, называют триквел своего сериала не иначе, как «аддон-ориентированный». То есть продали всему миру набор новых уровней — и в тину.

Мы уже было приуныли и приготовились ежегодно получать по свежему «Хитману», но не тут-то было. Пресс-релиз **Hitman: Blood Money** обнаружил массу интересных деталей. Неожиданно выяснилось, что в грядущей игре намечается война киллеров (!), многотысячные толпы NPC, новый набор смертоубийственных трюков, а также газетные сводки после каждой миссии. IO, по всей видимости, взяли себя в руки и планируют полномасштабное продолжение, а не связку новых уровней по цене в \$50 за штуку. По этому поводу мы срочно связались с Адамом Лэем, продюсером проекта, и задали ему несколько неудобных вопросов.

Стечения обстоятельств

Вопрос: Привет из замерзающей России! Несмотря на заявления о белых медведях в Кремле и натуральном морозильнике на улице, мы продолжаем интересоваться компьютерными играми. Особенно нас привлек ваш татуированный мужчина в черном. Готовы ответствовать по поводу грядущего **Blood Money**?



[Адам]

Привет! У нас тут тоже не Австралия. **Blood Money** доводится в атмосфере профилактического закалывания. За игру готовы ответить по всей строгости. Спрашивайте!

Первым делом IO Interactive трелью разливаются по поводу новых телодвижений клонированного киллера. На каждом углу трубится о возможности обезоруживать людей практически голыми руками. Все это, конечно, начинает потихоньку напоминать ужимки Сэма Фишера.

Вопрос: Давайте сначала выясним — каким новым трюкам вы обучили Лысого? Мы вот неоднократно слышали о том, что он теперь может чуть ли не голыми руками отбирать у мирных охранников оружие. Как это

происходит — достаточно вовремя нажать нужную кнопку, или надо будет как-то прицелиться?



[Адам]

В некоторых миссиях нашему клону придется, как бы это сказать... совершать незапланированные убийства. Вот представьте себе ситуацию — вы только что убрали главную цель и собираетесь спрятать труп. А тут в комнату входит охранник и видит лысого мужлана, который многозначительно скрючился над простреленным в трех местах телом. Секьюрити, само собой, достает пистолет и наставляет его на вас. Что делать в такой ситуации? Лезть за своим оружием и ввязываться в долгую перестрелку? Сбежится полная казарма дуболомов, и победу, скорее всего, присудят посмертно. Так вот, теперь из таких ситу-

1 IO Interactive грозят нашим видеокартам новым движком и многотысячными толпами NPC на экране.

Заветная возможность ухватить визжащую жену какого-нибудь посла и прикрыть ею свое незащитное тело просилась в **Hitman** с самого начала.

3 Милая сердцу удавка, конечно же, никуда не делась.

4 А еще нам обещают «более светскую атмосферу»...



1



2

аций можно выкрутиться без лишнего шума. Вы бьете охранника в лицо и ловким движением отбираете оружие. Что будет дальше, я думаю, вы и сами догадаетесь.

Еще мы обучили Сорок седьмого целому набору «нелетальных» трюков. Мирное население и врагов теперь можно использовать как живой щит (ничего себе «нелетальные» трюки! — Прим. авт.), маневрируя между наставленных на вас пистолетов. Наш молодчик также может выкручивать руки, драться и даже толкаться. То есть врага можно отпихнуть от себя и побежать дальше. Толчки — это вообще раздолье. Представьте — охранник, стоящий на краю какой-нибудь крыши (или балкона), неожиданно оступается и падает вниз. Несчастный случай, понимаете? Такое ведь с каждым может случаться... (расползается в неуютной улыбке — Прим. авт.).

ВМАНУЛЯ А, кхм... Ну да, отличный трюк, это вы замечательно придумали, с несчастными случаями. А что у вас с интерьером творится? В прошлых играх он был... э-э... не очень интерактивный.



О-о-о! Blood Money — самая интерактивная из всех Hitman-игр. К жертвам теперь можно лезть по балконам, через шахты лифтов, карабкаться по стенам и выступам. Словом, добраться до цели теперь можно гораздо более неожиданными способами. Можно решать где, когда, а, главное, как убить свою цель.

Все это начинает здорово напоминать *Tom Clancy's Splinter Cell* — акробатика, использование NPC для прикрытия, вдумчивое ползание по шахтам лифтов. В случае с *Blood Money* это вовсе не упрек — агенту-47 уже давно не хватает шпионской прыти Сэма Фишера.

Я не узнаю вас в гриме

Официальный сайт игры сообщает, что *Blood Money* посвящена войне между агентствами сами понимаете какого толка. Киллеры против киллеров — не слишком оригинальный, но весьма плодотворный сценарный ход. Занятно будет понаблюдать, как выведенный из пробирики агент-47 встретится с себе подобными.

ВМАНУЛЯ А что у *Blood Money* с сюжетом? Мы вот слышали о войне

агентств, киллеры против киллеров... Это что же получается — Хитман будет убивать других наемников с татуированными затылками? А стандартные задания по избавлению мира от хрестоматийных педофилов и наркобаронов будут?



Мы, честно говоря, не хотим сейчас раскрывать все карты относительно сценария. Не извольте сомневаться — и фанаты, и новички не будут разочарованы. Могу сказать, что мы совершенно точно ответим на ряд вопросов, которые тянутся еще со времен *Silent Assassin* и *Contracts* (вторая и третья части сериала. — Прим. ред.). Без новых загадок в нашей мифологии тоже не обойдется.

Сюжет по большей части посвящен работе ICA (то самое мифическое «агентство», которое выдает главгерою задания) и разъяснением связанных с ним тайн. Еще мне дозволено сообщить следующее — очень многое об агенте-47 мы узнали от персонажей из трех предыдущих частей. Так вот, некоторые из них снова появятся в *Blood Money*!

При попытке выяснить подробности о количестве боссов и их особых возможностях наш собеседник делает отсутствующее лицо и бубнит что-то вроде: «Ну, могу сказать, что в игре будет несколько киллеров...» Сайт игры тоже немногословен. В сюжете фигурирует парализованный в ходе неудачного покушения миллионер (Александр Лиланд Кейн). Все свободное время интеллигентного вида богат на инвалидном кресле проводит за обстоятельным формированием базы данных наемных убийц. Следом за параноидальным миллионером значится некто Альбинос — внушительного вида мужчина, напоминающий противоестественную помесь Дольфа Лундгрена с Игорем Угольниковым. Краткая аннотация сообщает, что Альбинос — не кто-нибудь, а самый профессиональный киллер в мире. Мы, кстати, думали, что этот титул принадлежит 47-му...

Среди прочих персонажей значатся хронически пьющий клоун по имени Корки, Sheikh (Шейх то есть), руководитель крупной фармацевтической компании, которую подозревают в производстве биологического оружия, некто Вдова, а также гомосексуалист с золотым зубом (по совместительству — капитан какого-то корабля).



ВМАНУЛЯ Хорошо, ну а деньги-то как зарабатывать, если игра посвящена обстоятельному изведению других киллеров?



За каждую успешно уничтоженную цель будет начисляться внушительная сумма. Сколько конкретно, решается каждый раз индивидуально, в зависимости от вашего профессионализма. То есть оплата сдельная.

Также отмечу, что финансы нам предстоит тратить не только на новое оружие. Их можно использовать, скажем так, для снижения производственных рисков. Агентство теперь предоставляет 47-му некоторые дополнительные услуги (за деньги, разумеется).

ВМАНУЛЯ Так-так, с этого момента, пожалуйста, поподробнее. За отдельную плату мы сможем облегчить себе жизнь? Это как же?



Агентство предоставляет целый набор платных услуг. Например, уплатив в кассу оговоренную

сумму, вы можете быть уверены, что забытый вами на биде в женском туалете труп охранника не будет обнаружен. То же самое касается нашедшей этот самый труп уборщицы — свидетелей с некоторых пор тоже можно лишиться дара речи. За деньги.

Все эти ужимки призваны уменьшить узнаваемость агента-47. В противном случае его колоритная лысина будет блеснуть с газетных заголовков и в вечерних новостях. За своей «популярностью» теперь надо следить.

ВМАНУЛЯ Вы хотите сказать, что 47-го станут узнавать даже старушки на улицах?



Вроде того. Когда вы являетесь одним из лучших киллеров по эту сторону Млечного Пути, всенародная любовь и признание — мягко говоря, не то, что вам нужно. Конечно, если вы придете в оперу, достанете из-под полы шотган и застрелите вашу цель на глазах у жены, тещи и голосящего на сцене тенора, деньги все равно будут начислены. Но на следующий день ваша заляпанная кро-





5

вью физиономия будет взирать на обывателей с первых полос всех газет. Не стоит при этом рассчитывать, что на очередном задании вас пустят через главный вход. Примерно так работает «узнаваемость».

Оставили улику, засветили лицо в камеру слежения? Такие промахи приведут к тому, что женщины начнут визжать от вашего вида еще на подступах к нужному зданию. Охранники тоже читают газеты и смотрят «Дежурную часть». Увидев статного мужчину в дорогом итальянском костюме, как две капли воды похожего на того типа из вечерней сводки новостей, они забьют тревогу и вызовут себе на подмогу маленькую армию.

И не надо думать, что вам удастся проползти через канализацию! У нас заготовлен целый ряд миссий, которые происходят в публичных местах. И там от посторонних взглядов спрятаться не получится. Так что стелс — это по-прежнему ваше второе имя.

Но мы, кстати, даем вам больше способов обставить происходящее во время миссии как «несчастные случаи». При должной сноровке все можно преподнести как череду неудачных обстоятельств. Никто и не догадается, что произошло убийство. В газетных статьях (они демонстрируются по завершении каждой миссии) напишут что-нибудь про несчастный случай, самоубийство и т. п.

Вопрос Иными словами, пресса «генерируется» после каждого задания?



[Адам]

Именно! Содержание, заголовки и фотографии статей полностью зависят от ваших действий на уровне. То есть если вы старательно имитировали несчастные случаи, свежая газета расскажет о ряде мистических про-

исшествий. О вас не будет ни слова. Ну а если вы изображали из себя пуленепробиваемого героя боевика — готовьтесь лицезреть собственный портрет на первой полосе.

Газеты отличаются друг от друга дизайном и версткой (в зависимости от того, в какой стране была заварушка).

Вопрос Можно ли каким-то образом «понизить» свою узнаваемость? За деньги, само собой.



[Адам]

Нет, тут ничем помочь не можем. Но за отдельную плату можно приобрести дополнительную информацию, которая существенно облегчит вам жизнь, — особенно если от вас в страхе разбегаются бродячие животные и слепые. Это и альтернативные точки входа в здание, и особые данные о вашей цели, которые могут помочь уже на месте, и т. п.

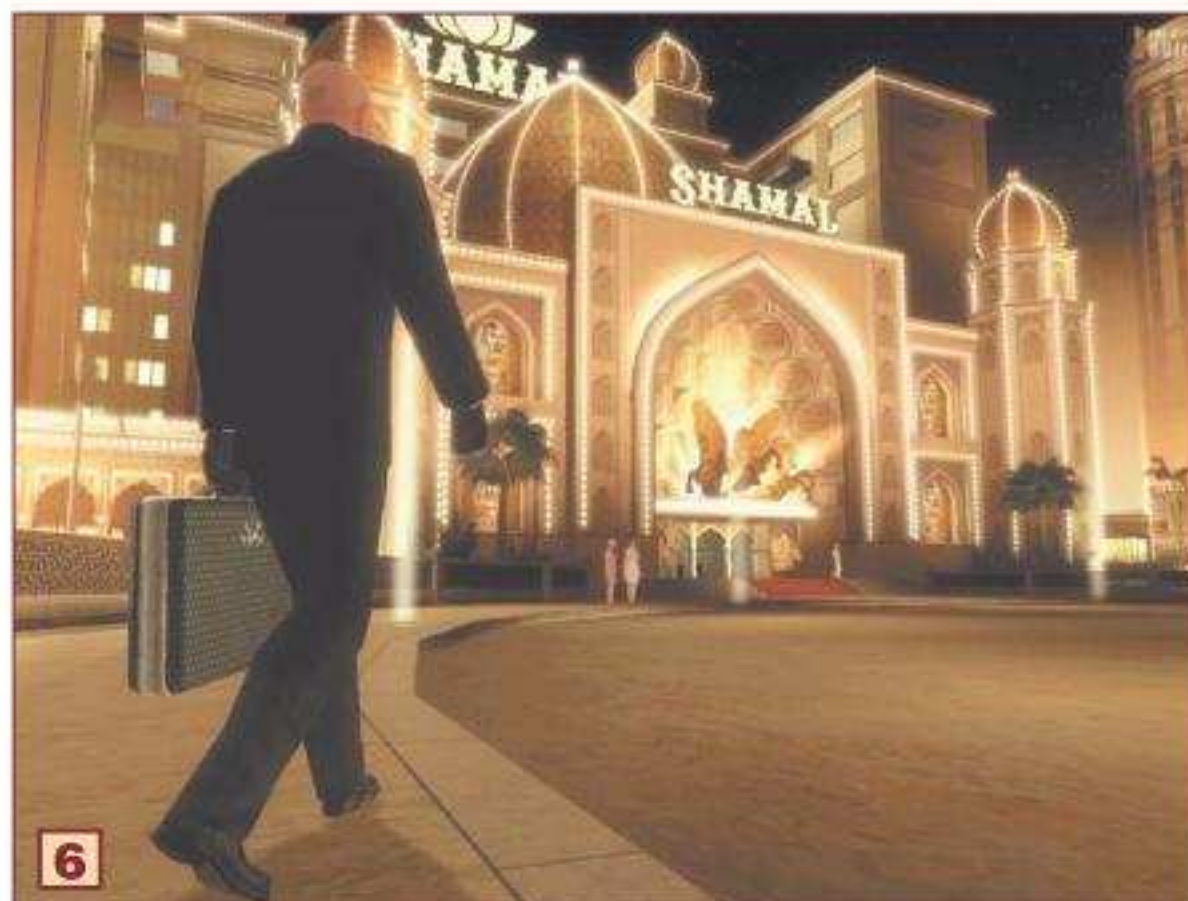
Вопрос Кстати, о зданиях и локациях. Скриншоты демонстрируют сплошной Лас-Вегас — казино, неоновые вывески, женщины в красном. Куда еще мы отправимся?



[Адам]

За исключением пары заданий в Европе, большая часть игры проходит в Штатах. Мы решили отказаться от сырых казарм и мясоперерабатывающих заводов в пользу густонаселенных светских помещений — казино, парижская опера... Уровни стали заметно больше, чем в Contracts и Silent Assassin.

Вопрос Кстати, о густонаселенных помещениях. Мы слышали, что вы каким-то образом научили движок выводить чуть ли не много-



6

5 На фотокарточке, очевидно, изображен тот случай, когда отобрать оружие у охранника не получилось.

6 Кроме казино в Лас-Вегасе, обещают еще парижскую оперу.

тысячные толпы на экран. Это как-то отразится на геймплее, или речь идет об обычном фоновом мельтешении?



[Адам]

Не просто толпа, а огромные скопища людей — до четырех тысяч NPC в кадре! И не в качестве какого-то там фона, а самых что ни на есть интерактивных персонажей. Это совершенно новый для нашей серии опыт — в толпе можно затеряться, и есть вероятность, что никто не заметит пистолет в вашей руке. Наконец, из толпы можно выхватывать людей и брать их в заложники!

Вопрос Кстати о движке. Как у Blood Money обстоят дела с технологиями? Вы используете все ту же технологию, что и в предыдущих играх?



[Адам]

Blood Money создается на базе последней версии нашего собственного движка Glacier. У нас там настоящий рай для владельцев топовых видеокарт — абсолютно новый рендер, шейдеры третьей версии, самозатенение, мягкие динамические тени! В общем, готовьтесь к апгрейду. Точные системные требования пока сообщить не могу — мы с ними еще и сами не определились.

Вопрос Спасибо! На этом у нас все — не будем больше отвлекать. Ждем релиза!



[Адам]

Не за что!

Надо отдать IO Interactive должное — Blood Money выглядит довольно солидно. Hitman явно стал поглядывать в сторону Сэма Фишера, но ничего постыдного в этом мы не видим. Помесь брутального лысого киллера со спецгентом в обтягивающем латексе может быть довольно занятной. IO напиговывают свою игру не лишними шарма новинками, шлифуют картинку, грозятся генерируемыми на лету сводками прессы. На фоне застоя в жанре — весьма приятные новости. Ждать, опять же, осталось недолго.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Обстоятельно отреставрированный агент-47 возвращается с обновленным движком (до четырех тысяч NPC в кадре!), новыми трюками из арсенала Сэма Фишера и внушительными геймплейными инъекциями.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

Акелла

ОДИН ВОИН.

ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Принц Персии

ДВА ТРОНА



UBISOFT™

© 2006 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



М.видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенда"



Акелла

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Автор: Степан Чечулин

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Жанр	Action/Квест
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Headfirst Productions
Похожесть	Thief, Silent Hill, Alone in the Dark
Мультиплеер	Нет
Дата выхода	Май 2006 года
Официальный сайт	www.callofcthulhu.com
Фан-сайты	www.callingcthulhu.com www.3dactionplanet.com/cthulhu www.agitate.org.uk/cthulhu

Среднестатистического жителя Земли практически невозможно напугать. Почти каждый из нас перевидел не один десяток фильмов, где страшные монстры рвут в лохмотья незадачливых героев. Почти каждый из нас читал книги, живописующие процесс расчленения человека на составные части. Почти каждый из нас играл в такие эталонные ужастики, как **Silent Hill** и **Resident Evil**, где любой кусочек любого уровня пропитан атмосферой неподдельного ужаса, а с треском вываливающиеся на голову монстры способны вызвать нервное расстройство даже у самых стойких.

Увы и ах, но последние попытки возродить из пепла жанр хорроров ничего путного не дали. **F.E.A.R.** с маниакальной настойчивостью пугал нас Мертвой девочкой, которая, словно черт из табакерки, выпрыгивала из-за каждого угла. Хватало этих «выпрыгиваний» максимум до треть-

его уровня. Казалось бы, светлое будущее так и не наступит.

Но нет, друзья, нет! Грядет игра под названием **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**! Она непременно заставит вас тряситься от страха. Без вариантов.

Вечный зов

Call of Cthulhu — это настолько наглый долгострой, что даже как-то неловко. Первые вести о том, что **Headfirst** делает игру по мотивам книг **Говарда Лавкрафта** (что это за гражданин такой, смотрите в нашей спецзаметке), прозвучали аж в 1999 году.

Народу, понятное дело, пугаться нравится, поэтому игру ждали с нетерпением. Однако разработчики бессовестно отложили выход **Call of Cthulhu** на год, потом еще на один, а затем вообще наступил полный штиль. Об игре начали забывать, а некоторые злые языки даже заговорили о том, что со дня на день поступит





Говард Лавкрафт



Творчество Говарда Лавкрафта считается чуть ли не эталоном в жанре ужасов. Его книги от первой буквы и до последней точки пропитаны неуловимым страхом. При этом в произведениях Лавкрафта достаточно мало ужасов в привычном нам виде. Здесь почти нет экшена. Лавкрафт создает мир медленно, с долгими и подробными описаниями всего, что только можно описать: монстров, быта маленького городка или даже просто комнаты, в которой оказался герой. Время в книгах (как и в игре) течет очень медленно, и это еще больше нагнетает необычную «лавкрафтовскую» атмосферу ужаса.

Интересно, что практически все произведения Говарда написаны от первого лица, и некоторые особо впечатлительные личности даже утверждают, что именитый писатель видел всех

своих монстров собственными глазами. Ну, или они ему, как минимум, снились.

А вот история жизни Лавкрафта уже не так интересна, как его книги. Родился он двадцатого августа 1890 года в городе Провиденс, штат Род-Айленд. После того как отец мальчика умер от нервного срыва, Говард жил с матерью, дедом и двумя тетками. Это был болезненный и чертовски впечатлительный ребенок, который с раннего возраста серьезно увлекался мифологией. Именно поэтому практически во всех его произведениях фигурируют мистические силы, боги и тайные расы.

В 1917 году Лавкрафт начинает писать и быстро становится известным. Однако, как ни странно, при жизни он все-таки не добился особой знаменитости — его книги расходились весьма ограниченными тиражами. А вот после смерти писателя вокруг его личности и творчества возник настоящий культ. Не верите? Прогуляйтесь по интернету и посчитайте количество фан-сайтов Лавкрафта.

Собственно говоря, игра **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** сделана не прямо по мотивам рассказа «Зов Ктулху», а по роману «Тень над Инсмутом». Авторы очень точно воссоздали многие сцены книги — например, побег главного героя из гостиницы скопирован практически один в один.



В самом начале своих злоключений Джек наткнется на изуродованный труп, после чего практически сразу сойдет с ума.



Ближе к середине игры «на огонек» заглянут и вот такие чудища.

известие о скорострительной смерти так и не родившегося виртуального Ктулху... Но не тут-то было! Нежданно-негаданно игра обрела издателя в лице **Bethesda**, ко всеобщему изумлению вышла на Xbox и совсем скоро причалит к нашей с вами любимой платформе — PC. Так что самое время кинуть на проект последний взгляд и узнать, что же скрывается за названием **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**.

Прежде всего скажем, что **Call of Cthulhu** — это игра, которая действительно пугает. Мы поиграли в Xbox-версию и чуть было (как любит выражаться коллега Олег Ставицкий) не напрудили в штаны от страха. Даже если вы играючи осилили все части **Silent Hill**, а фильм «Хостел» вызывает у вас лишь презрительную усмешку, то прежде чем браться за **Call of Cthulhu** настоятельно рекомендуем запастись пачкой подгузников. Эффект ничем не замутненного ужаса здесь достигается самым простым способом — постоянным и упорным нагнетанием напряжения. Для этого в ход идут все доступные средства: музыка, звуки, дизайн уровней, хоть глаз выколи темнота и не самый простой геймплей.

Страшно становится уже во вступительном ролике. Представьте сами: грязная больничная палата, атмосфера всеобщего запустения, чьи-то ноги. И так — минуты три. Потом же обладатель ног вешается, и начинается собственно игра.

Итак, главный герой — частный детектив Джек Уолтерс — попадает в таинственный дом, под завязку набитый слетевшими с ка-

тушек людьми и полуразложившимися трупами. Ошалев от такой «радости», наш подопечный забивается в подвал, где окончательно сходит с ума. Потом появляются добрые полицейские, еще более добрые люди в белых халатах и... совсем уж добрые соседи по палате районной психбольницы.

Отлечившись положенный срок, Джек покидает психушку, совершенно ничего не помня о том самом подвале. Здорово, да? Нет, не здорово — нашего героя постоянно посещают очень странные видения. Ну а история тем временем начинает развиваться с огромной скоростью. Неожиданно Джек получает задание отправиться в таинственный город Инсмут и выяснить обстоятельства исчезновения управляющего местным магазином. Прибыв на место, он быстро понимает: Инсмут — настолько жуткое место, что лучше бы ему тут было и не появляться.

Зов предков

Сюжет подается при помощи роликов и разнообразной макулатуры, в изобилии разбросанной по уровням. Плюс к этому Джек ведет дневник, где опи-



По мотивам

На самом деле *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* — далеко не первая игра по мотивам произведений Лавкрафта. В разное время свет увидели несколько проектов, авторы которых вдохновлялись книгами знаменитого писателя.

The Lovecraft Country



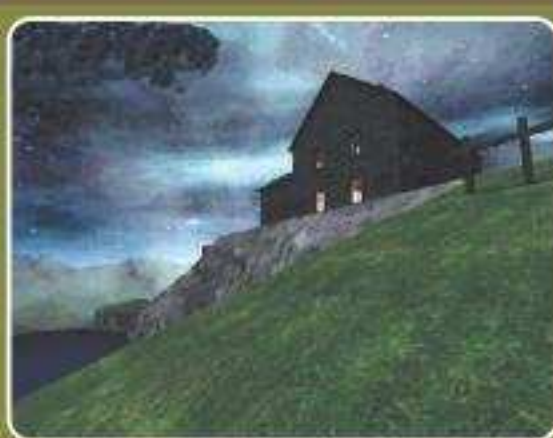
Издатель: Skotos
Разработчик: Skotos

Довольно странная текстовая онлайн-ролевая игра, предназначенная для особо хардкорных игроков, которых не смутит простой интерфейс и запутанный сюжет. В *The Lovecraft Country* присутствуют многие персонажи произведений Лавкрафта.

Ознакомиться с игрой можно по адресу www.lovecraftcountry.com/home/games. Денег платить не надо.

Cthulhu Quake III Conversion

Издатель: Отсутствует
Разработчик: CQ3



Любительская модификация для *Quake III Arena*. По задумке авторов мод должны были населять персонажи книг Лавкрафта — плюс сам писатель в роли тяжелой артиллерии. Геймплей планировался предельно простой: управляя хорошими парнями, выносить вперед ногами монстров. Увы, но мод так и не вышел.

Necronomicon

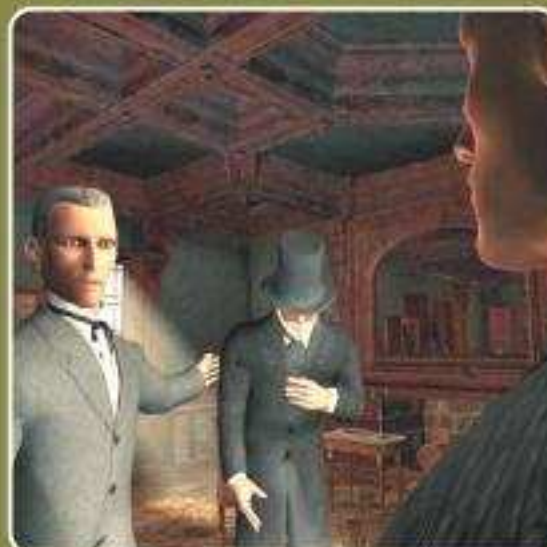


Издатель: Gamexx
Разработчик: Gamexx

Очень-очень простая любительская поделка, которую даже сложно назвать полноценной игрой. *Necronomicon* — это запускаемый в браузере динамический сайт с «интерактивной книгой». Игрок видит текст и несколько вариантов развития сю-

жета на выбор. Если выбор вдруг оказывается неверным — добро пожаловать в начало игры. Странный, если честно, геймплей. Впрочем, это не помешало разработчикам продавать игру на компакт-дисках аж за шесть долларов.

Necronomicon: The Dawning of Darkness



Издатель: Cryo Interactive Entertainment

Разработчик: Index

Средняя во всех отношениях игра 2001 года. Мы управляем Уильямом Стэнтоном — простым и незаметным человеком, который оказался вовлечен в череду загадочных событий, связанных с «Книгой мертвых». Как и большинство аналогичных проектов, *Necronomicon: The Dawning of Darkness* направлен в первую очередь на многочисленную армию фанатов — обычным же игрокам здесь искать особо нечего.

Alone in the Dark



Издатель: Interplay Productions
Разработчик: I-Motion

Сохранив время действия (20-е гг. прошлого века), *Infogrames* аккуратно перенесла в игру все основные лавкрафтовские темы — таинственный особняк, античные проклятья и очень древнего демона. Когда главгерой обнаруживал в подземных лабиринтах поместья гигантского ползающего червя, не подпрыгивали на своих креслах, наверное, только слепые. Не будем также забывать, что *Alone in the Dark* чуть ли не первой явила миру полностью трехмерных персонажей (в 1992 году!).

В подготовке материала принимал участие Олег Ставицкий

сывает все свои приключения и переживания. Даже в опасных ситуациях наш смелый детектив умудряется найти время на то, чтобы чиркнуть несколько строк — высшая форма графомании, уважаем. Меж тем очень рекомендуется читать всю найденную литературу, ибо она не только отлично дополняет атмосферу, но и часто дает ключ для решения многих головоломок.

События в *Call of Cthulhu* разворачиваются неспешно, а это еще больше нагоняет страху. После прибытия в Инсмут вам предстоит битый час бродить по мрачным улицам, приставая к не приветливым жителям с вопросом, как найти упомянутый магазин. Граждане посылают любопытного незнакомца куда подальше, и только в хлам пьяный прохожий соглашается за бутылку горячительного поведать пару жутких историй городка, да таких, что волосы дыбом становят-

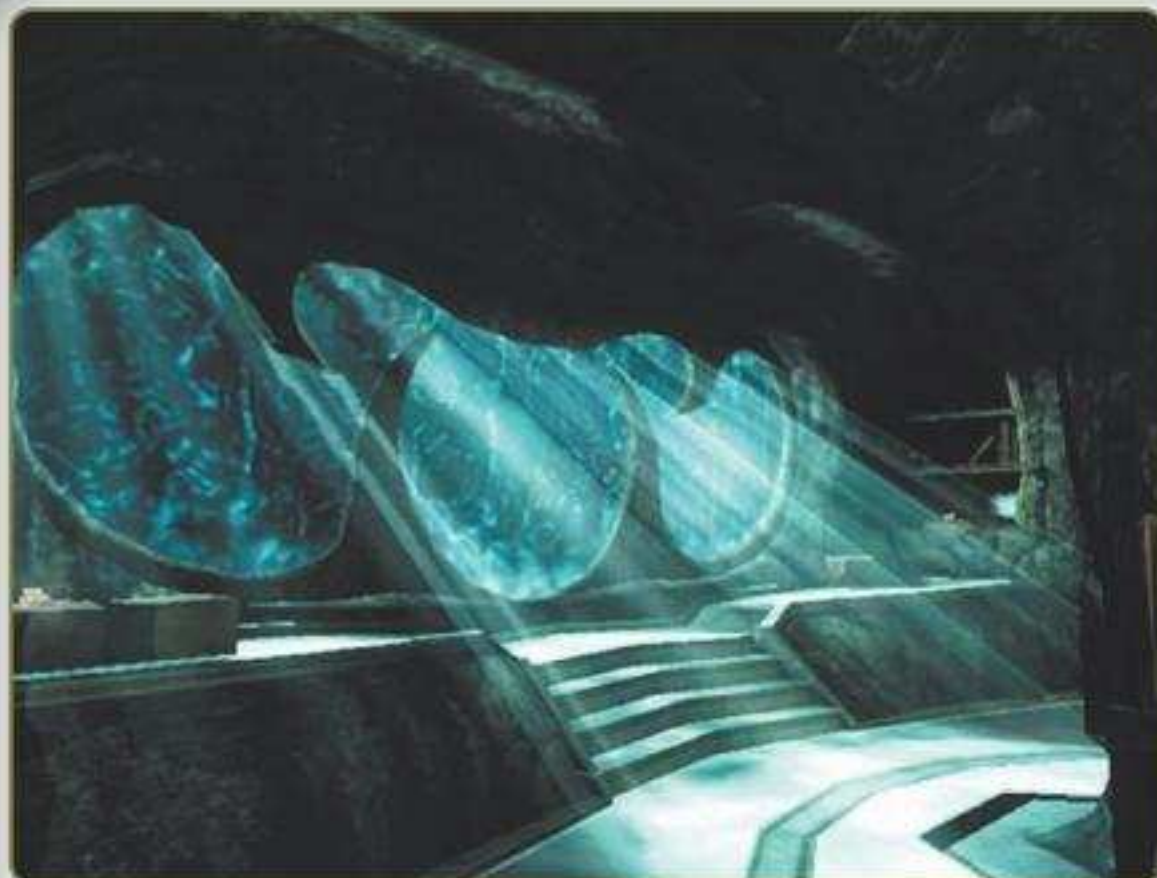
ся. К тому времени как вам, наконец, выдадут монтировку а-ля Гордон Фримен и пистолет, вы успеете несколько раз спастись бегством от оравы сумасшедших аборигенов, жаждущих крови беззащитного «туриста». Авторы *Call of Cthulhu* явно черпали вдохновение из бессмертного *Thief*, поскольку добрую четверть игры придется ползать на карачках, постоянно прячась от бдительных жителей, которые со временем перестанут игнорировать игрока и начнут палить по нему из крупнокалиберного оружия. В такой ситуации единственный способ выжить — тихой сапой красться за спинами злодеев.

С появлением в инвентаре револьвера и автомата становится немного легче, однако это вовсе не означает, что нужно с громким матом ломиться вперед, вынося супостатов меткими выстрелами промеж глаз. Тут у нас, понимаете ли, царит реализм: хотите вле-

пить врагу пулю в лоб, извольте сначала не спеша прицелиться, а уж потом стрелять. Перебарщивать тоже не стоит — если слишком долго держать врага на мушке, у Джека задрожат руки, и тогда на меткий выстрел можно не рассчитывать. Учтите, что никакого прицела в *Call of Cthulhu* нет, так что стрелять приходится «на глазок». Кроме того, оружие еще и перезаряжается мучительно долго — разрядив обойму в тушку негодяя, Джек секунд десять копаются с патронами. Так что если первым залпом отправить злодея на тот свет не удалось, самое разумное — унести ноги и попытаться затаиться. Боеприпасов постоянно не хватает, враги стреляют метко, а помирает хлипкий детектив до обидного быстро. В итоге сражения в игре настолько непростая затея, что, право слово, лучше всего просто избегать открытого столкновения, коварно стреляя врагам в спину.

Интерфейс в *Call of Cthulhu* отсутствует напрочь. Патроны приходится считать в уме, состояние здоровья определяется по прерывистому дыханию Джека и помутнению красок на экране: если окружающий мир «плывет» — самое время озаботиться состоянием своего здоровья. Само лечение тоже выполнено не так, как мы привыкли: никакой шкалы здоровья нет в принципе, а все повреждения отражаются непосредственно на модели персонажа. Легкие ранения (пулевые, например) следует перевязывать бинтами, тяжелые (словили в упор заряд из ружья) — зашивать нитками, а переломы (навернулись со второго этажа) — срывать палками. Хорошо еще, что медикаменты в избытке.

Надо сказать, что такой вот бескомпромиссный реализм происходящего очень положительно влияет на игровую атмосферу, а постоянное чувство страха усу-



Подводный храм бога Ктулху. Именно тут развернутся самые основные события.



В бездонный инвентарь главгероя вмещается куча разного хлама. Кроме того, здесь же отражается физическое состояние Джека.

губляется еще и ощущением слабости персонажа. Авторы ни разу не позволят вам снять напряжение. Практически все время приходится прятаться за ящиками, стрелять исключительно из-за укрытий, а от толпы безумных фанатиков просто-напросто удирать.

Кстати говоря, погибнуть Джек может не только от меткого выстрела, но и просто сойдя с ума. Если долго смотреть на махающее щупальцами чудовище, наш отважный детектив превратится в безумца. Так что всячески рекомендуется избегать плотного общения с местной фауной. Опасно для психики.

Зов Ктулху

Ну и конечно же, в Call of Cthulhu не обошлось без лучшего

«пугача» всех времен и народов — темноты. «Погружаться» в нее предстоит почти каждые несколько минут. Мы бродим по мрачным улочкам небольшого города, пробираемся по канализации, бегаем в неосвещенной гостинице. Таких мест десятки, и все они от души одобрены не только тьмой египетской, но и ледящими душу звуками. В игре постоянно кто-то плачет, стонет, рычит, шепчет и гремит, а в самые неожиданные моменты из темноты выпрыгивают монстры. Прием простой, но очень действенный.

Графика? Ну, пока о ней говорить еще очень сложно. Xbox-версии похвастаться особо нечем: модели персонажей и оружия сделаны на троечку, уровни детализованы средне, а спецэффекты... спецэффектов почти

нет. В PC-варианте все должно быть лучше и красивее. Насколько — пока что большой вопрос.

С другой стороны, работа художников и геймдизайнеров заслуживает самой высокой оценки. Игровые уровни — просто-таки страх и трепет: залитые кровью коридоры, жуткая канализация с дохлыми крысами, темные и до дрожи в коленях страшные улицы Инсмута, где, кажется, в любой подворотне обитает нечто... Все эти места крепко врезаются в память и преследуют даже тогда, когда ты уже не играешь.



Уже сейчас понятно, что Call of Cthulhu — достойный преемник и продолжатель дел легендарного сериала Silent Hill. В Call of

Cthulhu нас ждет вязкая атмосфера неподдельного ужаса, которой пропитаны произведения Говарда Лавкрафта или того же самого Стивена Кинга. Плюс мастерская режиссерская работа, непростой геймплей, отличный дизайн уровней — напор столь непривычен, что в первые разы выдержки хватает часа на два игры, не больше. Потом хочется с воплями изрешетить стену — чтобы хоть чуть-чуть расслабиться и избавиться от чувства, что нечто страшное, очень страшное притаилось за ближайшим поворотом. Очевидно, что Call of Cthulhu станет одной из самых атмосферных и интересных хоррор-игр, когда-либо выходивших на PC. ●



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весь-

ма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удоб-

нее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся пок-

лонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Command & Conquer: The First Decade

- Жанр: Переиздание классики
- Издатель/Разработчики: Electronic Arts/Westwood Studios и EA Pacific



В третий раз за этот номер нас посещают гости из прошлого. На этот раз — не какие-то там залетные халтурщики, а очень серьезные граждане. **Command & Conquer: The First Decade** — это сборник из 12 игр знаменитой стратегической серии от ныне покойной **Westwood Studios** и здравствующей **Electronic Arts**. Здесь есть все, что нужно для счастья: начиная с самого первого **Command & Conquer**, который вышел в далеком 1995 году и заканчивая недавним **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**.

Фактически C&C является одним из прародителей современных стратегий (наряду с первыми двумя частями **Warcraft**). До этого, в 1992 году, была легендарная **Dune II** от все той же **Westwood Studios**, но именно C&C сделал жанр таким, каким он является сейчас. А в 1996 году вышла, по мнению многих, лучшая игра в серии: **Command & Conquer: Red Alert**, которая среди российских игроков получила ласковое прозвище «красный шухер». Любили «шухер» в первую очередь за очень быстрый, динамичный и захватывающий геймплей: отстроил базу, собрал десяток «Мамонтов» (здоровенные танки с двумя пушками) и поехал сеять разумное, доброе и вечное.

Именно в этих двух играх заключается главная ценность коллекционного двухслойного DVD **The First Decade**. Впрочем, в **Electronic Arts** считают иначе. Да, игры адаптировали под современное железо и **Windows XP**. А вот качество видеороликов, которые были визитной карточкой ранних C&C, просто ужасно. И самое неприятное — нет мультиплеера, что, мягко говоря, разочаровывает. **EA** забыла (или «забыла»?) включить в сборник программу **Westwood Chat**, необходимую для игры по Сети. Конечно, фанаты быстро нашли способ прикрутить ее к переизданию, но издателю стоило бы быть повнимательнее к своим покупателям.

Остальные игры, вошедшие в сборник, более-менее современные, но интересны они будут лишь тем, кто их пропустил по той или иной причине. Поэтому мы их просто перечислим: **C&C: The Covert Operations**, **C&C: Tiberian Sun** с аддоном **Firestorm**, **C&C: Renegade**, серия **C&C: Red Alert**, **C&C: Generals** и дополнение **Zero Hour**. Также на DVD можно найти бонусные материалы. Откровенно говоря, они получились довольно скучными: вместо интервью с создателями C&C, не вошедших в игры видеороликов и историй с их съемок нам предлагают послушать мнение разработчиков C&C: Generals о ранних частях серии. Немного не то, чего ждали фанаты.

P.S. Не удивляйтесь отсутствию оценки — сборник этот проходит вне рейтинга. Интересуетесь историей компьютерных игр? Тогда смело берите. В противном случае вас заинтересует максимум **C&C: Generals** с аддоном **Zero Hour**.

MAGIC

The Gathering

Договор Гильдий

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети «СОЮЗ»:
ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6;
(м. Театральная), тел. 924-8542.
«Диск», Ленинский пр-т, д. 11,
(м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин «Молодая Гвардия»,
ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.

- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8,
(м. Арбатская), тел. 789-3591.

- Магазин «Звезда», ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- Клуб «Портал», 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Клуб «Легион», Каширское шоссе, д. 52, ДК «Москворечье», тел. 324-0474.
- Магазин «Алегрис», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Феникс», Лиговский пр., д. 44, тел. 8-812-973-1587; Маг. сети «Буквоед» и «Книжный салон»; **АРХАНГЕЛЬСК:** Клуб «Амбер», ул. Смольный Буян, д. 7, maestro33@mail.ru; **ВОЛГОГРАД:** Клуб «Цитадель», ул. 7-ой Гвардейской, д. 17а, otkade03@mail.ru; **ВОРОНЕЖ:** Клуб «Арена», ул. Хользунова, д. 104, тел. 90-0463; Маг. «РЕТ» ул. Космонавтов, д. 29, тел. 25-9339; **ДОЛГОПРУДНЫЙ:** www.migshop.net, тел. 8-926-264-7865; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. «Игровой мир» ул. 8 марта, д. 82; Маг. «Диск.RU», ул. Ленина, д. 3; Клуб «Mox Malachite», ул. Малахова, д. 129; **ИЖЕВСК:** Маг. «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 302, famir@uol.net; **КРАСНОЯРСК:** Клуб «Дайвинг», ул. Волочаевская, д. 44, тел. 8-3912-93-1746; Клуб «Знакомые лица», д. 26; **КАЗАНЬ:** Клуб «Бастиян», ул. Н.Стопובה, д. 5, тел. 8-9047-642667; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Легендарная Цитадель», пр-т Гагарина, д. 110, тел. 13-89-93, rodeyar@hotmail.ru; **НОВОСИБИРСК:** Маг. «Ice Hammer», Красный пр-т, д. 70; Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1; **ПЕРМЬ:** Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru; **РОСТОВ НА ДОНУ:** Маг. сети «Игрополис», ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; **САМАРА:** Клуб «Берсерк-Самара», пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru; **ТАМБОВ:** Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; **ТВЕРЬ:** Клуб «Вавилон», Ул. Желязова, д. 33, Fess@tvcom.ru, тел. 8-920-681-1125; **ТОЛЬЯТТИ:** Клуб «Скупой Кракен», ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; **ТЮМЕНЬ:** Клуб «Лабиринт миров», ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Клуб «Wubrg», ул. Крупской, д. 21, каб. 208; Маг. сети «CD-Land».

УЛАН-УДЭ: Клуб «БМВ», тел. 29-4490, frud@mail.ru; **РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ:** Официальный дилер Клуб «Цитадель», тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru; **УКРАИНА:** Официальный дилер клуб «Аватар», maestro33@ukr.net.

ВНИМАНИЕ!

Ты никогда не играл в «Магию»? Тогда возьми «Быстрый старт»



ИГРАЙ, И ТЫ УВИДИШЬ МИР!!!

Подробности на сайте:

WWW.MYMAGIC.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к официальному дистрибьютеру компании Wizard's of the Coast, ООО «Мир Фэнтези», тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



Братья Пилоты. Загадка атлантической сельди

■ Жанр: Платформер
■ Издатель/Разработчик: 1C/Pipe Studio



Pipe Studio продолжает нещадно эксплуатировать братьев Пилотов, героев советского мультка «Следствие ведут Колобки». Однако на этот раз игроделы смекнули, что очередной квест продать будет сложновато, а потому надо бы придумать что-нибудь новенькое, но с прежними героями. Или же достать из чуланчика хорошо забытое старое...

Решение нашлось в глубине веков: копали аж до 1993 года. Именно тогда на PC и консолях вышла интересная аркада **The Lost Vikings**. Основная идея «Викингов» одновременно проста и гениальна: вместо одного персонажа игра предлагала проходить уровни сразу тремя. Причем различия между ними не ограничивались внешним видом — каждый викинг обладал своими уникальными способностями.

Абсолютно то же самое наблюдается в игре «**Братья Пилоты: Загадка атлантической сельди**». Под нашим контролем оказываются три героя: Шеф, Коллега и Слуга. Единственное отличие этих парней от викингов — внешность. Все остальное — способности, загадки и даже интерфейс — без зазрения совести уперты из **The Lost Vikings**. Балеог умел стрелять из лука и владел мечом — Шеф знает каратэ и носит с собой пистолет с присосками. Олаф использовал щит для прикрытия друзей и планирования с высоты — Слуга для этих же целей приспособил крышку от канализационного люка. Ну а последователем Эрика стал Коллега — он очень быстро бежит и высоко прыгает.

Для завершения каждого уровня необходимо доставить всех троих персонажей к выходу. И вот здесь притаился главный недостаток игры. Игра 14-летней давности увлекала так, что люди забывали про сон и еду.

А вот разгадывание «Загадки атлантической сельди» хочется забросить спустя буквально через час или два — настолько скучны здешние уровни. В «Викингах» любая локация бросала вызов интеллекту игрока, для достижения цели каждый раз приходилось придумывать что-то новое. И чем сложнее становилась игра, тем больше раззадоривался игрок, тем сильнее была радость от очередного завершённого этапа. В «Пилотах» всего этого нет и в помине: загадки постоянно повторяются (меняется лишь обстановка), а решать их до обидного просто и совершенно не интересно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

Heroes of the Pacific

■ Жанр: Аркадный авиасимулятор
■ Издатель/Разработчик: Ubisoft/IR Gurus Int.



Наконец-то мы дождались более-менее приличного аркадного авиасимулятора. И пусть он сделан «по мотивам» Второй мировой войны, пусть его действие разворачивается в набившем оскомину тихоокеанском регионе, но зато хоть увлекает, честное слово.

Сюжет игры повествует о судьбе американского пилота по фамилии Кроу. В первом, обучающем, задании он оказывается в самой гуще сражения над Перл-Харбором. Кроу удастся поднять машину в воздух и выбраться из этого ада живым, а вот его брату не повезло: он гибнет на одном из кораблей, попавших под обстрел японских самолетов.

В ходе игры нам предстоит поучаствовать во всех значительных сражениях Второй мировой. Ключевая особенность **Heroes of the Pacific** — огромное разнообразие миссий: от стандартных воздушных боев (кого-то сбить, что-то защитить и т.д.) до налетов на вражеские позиции и уничтожения кораблей. Удивительно, но даже бомбо- и торпедометание (самая скучная часть любого другого авиасимулятора) в **Heroes of the Pacific** не вызывают приступов адской зевоты.

Единственное разочарование заключается в том, что играть слишком уж легко. Разобраться в премудростях управления самолетом можно за полчаса, после чего прохождение основной кампании не вызовет практически никаких трудностей. До поры до времени спасает возможность выбора высокого уровня сложности, но и к нему быстро привыкаешь. Кампания от начала и до конца проходит буквально за день-два. После этого — добро пожаловать в объятия режима Instant Action и простенького мультиплеера.

Несмотря на то, что игра вышла не только на PC, но и на приставках, графика не вызывает почти никаких нареканий: аккуратные модели техники, неплохая детализация земли, красивые спецэффекты, вроде блюра при ускорении, огня и дыма при взрывах. Не отстает и звук: мотор натужно кряхтит на подъемах, бомбы свистят при падении и громко взрываются при встрече с землей.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

Jacked

■ Жанр: Мотогонки
■ Издатель/Разработчик: Empire Interactive/Sproing Interactive Media



Еще одна игра в сегодняшней подборке, чья идея взята из прошлого. В 1995 году из-под пера **Electronics Arts** выпорхнула игра **Road Rush**. Идея была замечательная: гонки на мотоциклах с драками (и как следствие — эффектами падениями).

Удивительно, но на протяжении следующих десяти лет не вышло ни одной вразумительной мотоциклетной гонки с рукоприкладством. Ситуацию решила исправить **Sproing Interactive Media** — создатель популярного сериала **Moorhuhn**.

Jacked предлагает нам с ветерком прокатиться по восьми штатам США, в каждом из которых по три заезда разной тематики. Есть и стандартные гонки с несколькими соперниками, и соревнования на время, и даже такая экзотика, как Jack и Gang Battle. В первом из них нужно завладеть драндулетом соперника, выбив того из седла, а во втором — провезти абстрактный флаг через несколько чекпойнтов.

На словах звучит увлекательно, но на деле все совсем не так радужно. И если от простых гонок еще можно получать удовольствие, то драки реализованы очень слабо. Помните, как было в **Road Rush**? Подруливаешь, значит, к сопернику с борта, а он тебе цепью — хрясь! А мы ему в ответ бейсбольной битой промеж ушей — бац! И так до тех пор, пока один из участников не окажется на земле.

А вот как потасовки происходят в **Jacked**. Подруливаешь к сопернику, а он тебе цепью — хрясь! Думаете, сейчас мы ему бейсбольной битой промеж ушей — бац? Как бы не так. После удара подконтрольный байкер начинает изображать мучительную боль и временную потерю сознания вместе с ориентацией, а мы в этот момент должны усиленно стучать по кнопке «восстановление», дабы гонщик очухался от удара.

В результате драки получились вялыми, совершенно незрелищными и, что самое ужасное, раздражающими. К тому же разработчики забыли об интересной особенности **Road Rush**: после падения приходилось несколько десятков метров ножками топтать до байка, дабы вернуться в гонку. Особым шиком, как сейчас помним, было торжественное пересечение финишной ленты на собственном пузе (а то и в полете, если повезет).

В **Jacked** все гораздо проще: вылетел из седла, посмотрел пару секунд на разваливающийся мотоцикл и снова оказался на трассе верхом на железном коне. Скучно. Учитывая еще и посредственное техническое исполнение игры, можно смело сказать, что **Jacked** никак не дотягивает до уровня старенькой **Road Rush** — в нее просто неинтересно играть.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.5

Curious George

■ Жанр: Детская аркада
■ Издатель/Разработчик: Namco/Monkey Bar Games



Если верить вездесущему Google, за океаном Любопытного Джорджа (не того, который Буш) знают и любят уже более 60 лет. В остальном же мире об этой забавной обезьянке никто и слыхом не слыхивал. Все изменилось 10 февраля этого года — в мировой прокат вышел полнометражный мультфильм **Curious George** по мотивам самой первой книги о Любопытном Джордже (авторы — супружеская пара **Маргарет и Ганс Рей**).

Именно к этому событию и приурочен выход одноименной игры. Сразу стоит сказать, что **Curious George** предназначена исключительно для детей. Впрочем, дети эти могут быть любого возраста! Главное — чтобы они были добрыми и веселыми. Дело в том, что в игре нет вообще никакого насилия, даже шуточного. Нам не позволят никого ударить, не дадут скинуть на голову шар для боулинга или разлить на лестнице подсолнечное масло. Можно лишь бегать, прыгать да использовать для преодоления препятствий различные предметы. Наверное, разработчики отлично понимали, что этого будет мало — даже детям, а потому сделали несколько мини-игр, которые повторяются от уровня к уровню. Ну а чтобы окончательно победить скуку, игру сделали очень короткой: дюжина уровней проходится за один день — и это если вы будете смотреть все ролики из мультфильма.

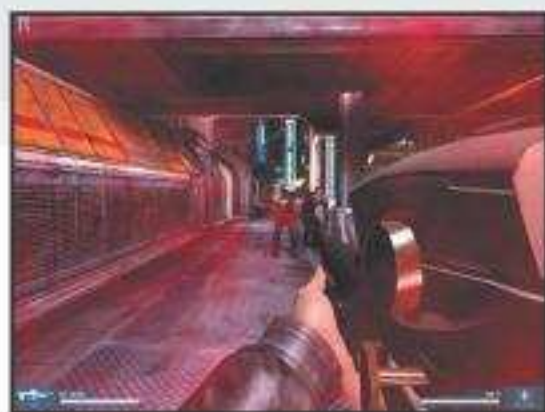
Дети всех возрастов такому положению дел будут рады — помощь от взрослых не требуется, а игра заканчивается быстрее, чем к ней успеваешь потерять интерес. Для них же, для цветов жизни, нарисована и нарочито неряшливая графика. Единственная модель, выполненная первоклассно, — это сам Джордж. Отличная анимация и грамотный cell-shading буквально творят чудеса: создается впечатление, что модель обезьянки взяли прямо из мультфильма. Остальные персонажи тоже похожи на свои прототипы, но анимированы заметно хуже. На этом силы художников иссякли, и уровни они рисовали уже явно спустя рукава. Вернее, даже не рисовали, а вырубали топором: количество углов в объектах превышает все мыслимые пределы. С другой стороны, зачем напрягаться, если дети не обратят никакого внимания на твои старания? Им, знаете ли, совершенно все равно, из 100 или из 1000 полигонов вылеплен вон тот стульчик или вот это чучело мамонта. Главное, чтобы герои были узнаваемы.

Несмотря на наши взрослые брюзжания, детям всех возрастов игра понравится. Более того, они будут от нее в восторге и оставят вас в покое минимум на пару часов. Используйте эту возможность — повторно посадить надоедливую брату или капризную сестренку за **Curious George** вряд ли получится.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

NEURO

■ Жанр: Action
■ Издатель/Разработчик: Руссобит-M/Revolt Games



Путь к релизу **Neuro** был долг и мучителен. Проект переделывался несколько раз, а два раза разработку вообще приостанавливали. Однако чудо все-таки свершилось, и **Neuro** добрался до покупателей. Летом прошлого года мы уже делились впечатлениями о рабочей версии игры, и, как вы помните, увиденное оптимизма в нас не вселило. В релизе, увы, практически ничего не изменилось.

Сюжет **Neuro** несет подобно горячему арабскому скакуну. Вот главный герой Джеймс Гравесен прилетает на некую базу. Вот он вместе со своим напарником незаконно вламывается в офис одной из злых корпораций. Вот, наконец, за главгероем начинает охотиться полиция (бывшие, кстати, коллеги), которая прямо-таки горит желанием засадить Джеймса в тюрьму.

Сама по себе история, между прочим, очень даже интересная, но вот ее подача не выдерживает никакой критики — на протяжении всей игры вы будете либо смотреть короткие скриптовые ролики на движке, либо наблюдать за говорящими головами, которые вещают что-то на синем фоне. Неубедительно.

Играть скучно. Всю игру мы бегаем по уровням и в промышленных количествах «пакуем» врагов. Здешние злодеи отнюдь не тупы — они прячутся за укрытиями, любят заходить с тыла и до безумия метко стреляют. Если вы вдруг рискнете принять бой с тройкой врагов одновременно, ничего хорошего из этого не выйдет — затопчут.

Местное оружие выглядит так, как будто его вырезали из дерева, и отличается весьма странным поведением. Нормально попасть в тушку противника получается только из штурмовой винтовки и пистолета-пулемета. Остальные стволы лучше вообще без надобности не трогать — снайперская винтовка, например, не только обладает маленьким магазином, но еще и врагов убивает аж с трех попаданий! И где тут баланс, скажите?

Кроме оружия, главгерой вовсю использует модные нынче пси-способности. Благодаря им можно смотреть сквозь стены, поджаривать врагов на расстоянии и так далее. Увы, но большинство умений даром не нужно — используем мы лишь лечение и пирокинез. Все остальное — как телега пятое колесо.

Графика **Neuro** устарела еще года три назад. Готовьтесь к угловатым моделям персонажей, плачевной анимации и уровням, сделанным по технологии сору/paste, — бесконечные и пустые коридоры ко-го угодно ввергнут в тоску.

Как ни грустно, но **Neuro** — это еще один чисто российский экшен. Устаревшая по всем параметрам графика, вялый геймплей и отвратительный звук. Единственное, ради чего стоит сыграть в **Neuro**, — занятный сюжет, а также интересные и качественные диалоги. Все остальное — где-то на уровне плитуса.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

The Settlers: Heritage of Kings — Legends

■ Жанр: Стратегия
■ Издатель/Разработчик: Ubisoft/Blue Byte



На свете существуют страны, у которых, что называется, «свой путь». Вот, например, Япония — здесь игра про то, как безумный колобок бежит по дому и наматывает на свои бока скрепки и зубочистки, продается миллионными тиражами. Или, скажем, страна Россия, где могут делать отличные, современные, гениальные игры... в которые все равно будут играть одни только русские.

Однако сегодня наш разговор пойдет о Германии. У нее тоже есть свой, особый путь. Тогда как во всем цивилизованном мире корпорации уже давно не выпускают «аддоны», а все больше специализируются на скоростном производстве вторых (третьих, десятых, стопятидесятых) частей некогда хитовых игр, у немцев — эпоха застоя. Выпустив в начале 2005 года неплохую градостроительную стратегию **The Settlers: Heritage of Kings**, компания **Blue Byte** вот уже год как занимается активным производством аддонов к ней. Летом появился **The Settlers: Heritage of Kings — The Nebula Realm**, а теперь вот и второй аддон пожаловал — **Legends**.

Дополнение создано по всем старинным канонам и традиционным рецептам: четыре новых кампании (каждая продолжает одну из сюжетных линий оригинальной игры), 20 одиночных уровней, редактор карт, новый вид ландшафта и один доселе никем не виданный тип юнита.

Самое смешное, что рассказывать про **Legends** практически нечего, кроме того, что там есть эти «20 новых уровней» и «один доселе не виданный тип юнита». То есть совсем нечего. В аддоне нет абсолютно ничего того, что бы в корне меняло геймплей или улучшало графику, — короче, делало все то, ради чего вообще стоит обращать внимание на всевозможные дополнения.

Да, конечно заменить лучников на воинов с ружьями в руках, сделать новые апгрейды старым зданиям и проходить свежие уровни дико интересно — если вы фанат. Учитывая то, что средняя карта в **Heritage of the Kings** проходится за полтора-два часа, а большинство новых кампаний в аддоне — исключительно хардкорные, то **Legends** может легко хватить на долгие месяцы.

Однако если вы, не дай бог, не фанат, то увидите лишь куцую надстройку над морально и технически устаревшей игрой, которая, конечно, понравится обладателям старых машин, но даже не заденет тех, кто уже успел приобщиться к **Age of Empires III** или хотя бы к **Star Wars: Empire at War**.

Впрочем, если вам когда-то действительно понравился оригинал, то попробуйте и **Legends**. Все-таки со стратегиями у нас в ближайшем сезоне ожидается острый дефицит.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

Нет проводов – нет ограничений!

defender

Удобство складывается из мелочей



Мифы о беспроводных мышах

- ❖ Сложно разобраться
Подключи мышь к компьютеру, нажми Connect и работай
- ❖ Разоришься на батарейках
В комплект входят аккумуляторы и зарядное устройство
- ❖ Неустойчивый сигнал
Стабильная работа в радиусе 360°
на расстоянии 1 метра от компьютера
- ❖ Непривычно без проводов
За столом ничего не должно мешать
- ❖ Дорого стоят
Беспроводные мыши Defender – по цене проводных *



* Рекомендованные розничные цены беспроводных мышей Defender: от 14 у.е.

Новая линейка беспроводных мышей Defender

Точность



Defender Mustang Laser
Высокоточный лазерный
сенсор

Практичность



Defender Biker
Оптимальное соотношение
"цена/качество"

Стиль



Defender Pantera
Матовое прорезиненное
покрытие, приятное на ощупь

Многозадачность



Defender Phoenix
10 запрограммированных
кнопок

Эргономика



Defender Atlant
Идеально лежит
в руке

МОСКВА: «Ultra Computers» 775-75-66, «Азовка» 778-51-19, «ЮН» 544-43-33, «Комус» 258-2588, «Круг» 234-59-47, «М.видео» 777-77-75, «НИКС» 974-33-33, «POLARIS» 755-55-57, ТД «Савеловский» К-6 784-72-34 / Б-41 424-75-54, «Сетевая лаборатория» 500-03-05, «Техносила» 777-87-77, «Умные вещи» 129-79-09, «Формоза» 234-21-65; АБАКАН: «Никлайн» 4-92-36; АЗОВ: «ФМ IMANGO» 4-62-77, «UNICOM» 5-40-80; АЛМЕТЬЕВСК: «Компьютерный мир» 25-38-29; АНАПА: «Владос» 3-22-66; АПАТИТЫ: «ТИМУР» 64-244; АРМАВИР: «Владос» 3-27-57; БАРНАУЛ: «К-трейд» 66-68-88; БРЯНСК: «Алекс» 41-78-43; БУТУЛЬМА: «Формоза» 54-70-60; ВОЛГОГРАД: «ФМ IMANGO» 38-14-53, «Кибер» 70-23-12; ВОЛГОДОНСК: «UNICOM» 6-60-32; ВОЛЖСКИЙ: «Кибер» 41-64-94, 31-35-60; ДИМИТРОВГРАД: «Волшебный мир компьютеров» 5-89-94; ЕЙСК: «ФМ IMANGO» 2-19-20, «Интернет-магазин» 20-444; ЕКАТЕРИНБУРГ: «Defender» 339-31-39; ИРКУТСК: «Лексис» 234-3742; КАЗАНЬ: «ДОМО» 238-38-38; КРАСНОДАР: «Владос» 210-1001, «ФМ IMANGO» 510-910; КАМЕНСК: «UNICOM» 7-52-62; КРАСНОЯРСК: «КомПак» 22-35-03; КСТОВО: «Софтсервис» 7 34 77; ЛЕНИНОГОРСК: «Компьютерный мир» 9-22-77; МУРМАНСК: «ТехноЦентр север» 47-80-40, «БРЭНД» 45-60-70; НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: «ДОМО» 35-33-77; НЕФТЕКАМСК: «ТЕХНО» 50-50-00; НИЖНЕКАМСК: «Формоза» 43-98-83; Н. НОВГОРОД: «ДОМО» 78-61-31, «Комплинк» 90-02-82, «Компьютерная техника» 34-21-96, «Партнер» 97-47-15; НОВОРОССИЙСК: «Владос» 21-64-42; НОВОСИБИРСК: «СИБВЕЗ» 211-10-00; НОВОЧЕРКАССК: «ФМ IMANGO» 2-29-71, «UNICOM» 55-007; ОМСК: «Домотехника» 53-90-90, «ММ Compaq» 16-40-83, «СИБВЕЗ» 16-14-15; ОРЕНБУРГ: «Центр» 78-08-60, «Глюк» 77-76-65, «Феликс-Видео» 77-47-11; ОТРАДНЫЙ: «Компьютерлэнд СК» 223-13; ПЕНЗА: «Технолинк» 40-92-93; ПЕТРОЗАВОДСК: «F1» 78-13-23, «Сплэйн» 79 53-00; ПОХВИСТНЕВО: «Программа Плюс» 2-00-77, «Цифровые системы» 27-4-25; РОСТОВ-НА-ДОНУ: «Владос» 299-52-00, «Computer-City» 290-45-90, «ФМ IMANGO» 240-40-32, «Информатика» 299-01-01, «Unitrade» 297-30-14, «UNICOM» 267-52-01, 29-10-666, 23-00-666, 29-05-222; САМАРА: «Видар» 995-9260; САРАТОВ: «АТТО» 27-94-94, «КомпьюМаркет» 50-40-40; ТАГАНРОГ: «ФМ IMANGO» 315-628, «UNICOM» 611-111; ТОЛЬЯТТИ: «ДОМО» 53-58-63, «Прайд» 20-85-62; УФА: «ДОМО» 91-22-93, «ТЕХНО» 50-50-00, «Кламас» 912-112; УЛЬЯНОВСК: «Эльф» 41-81-03; ХАБАРОВСК: «Контур» 733-333; ЧЕБОКСАРЫ: «ДОМО» 79-62-00; ЧЕЛЯБИНСК: «Эксперт» 264-00-86; ШАХТЫ: «UNICOM» 23-70-55.

www.defender.ru

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

EA Los Angeles

Похожесть

The Lord of the Rings:

The Battle for Middle-Earth

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Количество дисков

Один DVD

Сайт игры:

[www.ea.com/official/
lordoftherings/bfme2/us/home.jsp](http://www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,6 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

THE LORD OF THE RINGS

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Степан Чечулин

Скажу честно — лично я весьма положительно отношусь к играм по мотивам фильмов. Речь, понятно, идет не о сраме вроде отечественного «Бумера» или, боже упаси, «Боя с тенью» и не об их близнецах, которые в промышленных количествах производятся в инкубаторах западных разработчиков. Я говорю о породистых играх. Согласитесь, что иногда куда веселее принимать деятельное участие в знакомых событиях и управлять полюбившимися героями, чем долго врубаться в совершенно новый и незнакомый мир.

Понятно, что если бы мы не отсмотрели все шесть эпизодов «Звездных войн», то вряд ли бы по-детски радовались, увидев в **Star Wars: Empire at War** астматичного дядьку с ведром на голове. Но мы-то счастливы. А все потому, что сей гражданин — не

местный клоун, а жуткий Дарт Вейдер — правая рука Императора, с которым повстанцы ведут войну. Мы радуемся, увидев несусального вида железные банки, порхающие в космосе, потому что знаем — вот тут у нас до слез знакомые X-Wing'и, а там — имперские крейсера. Играть сразу становится комфортнее и привычнее.

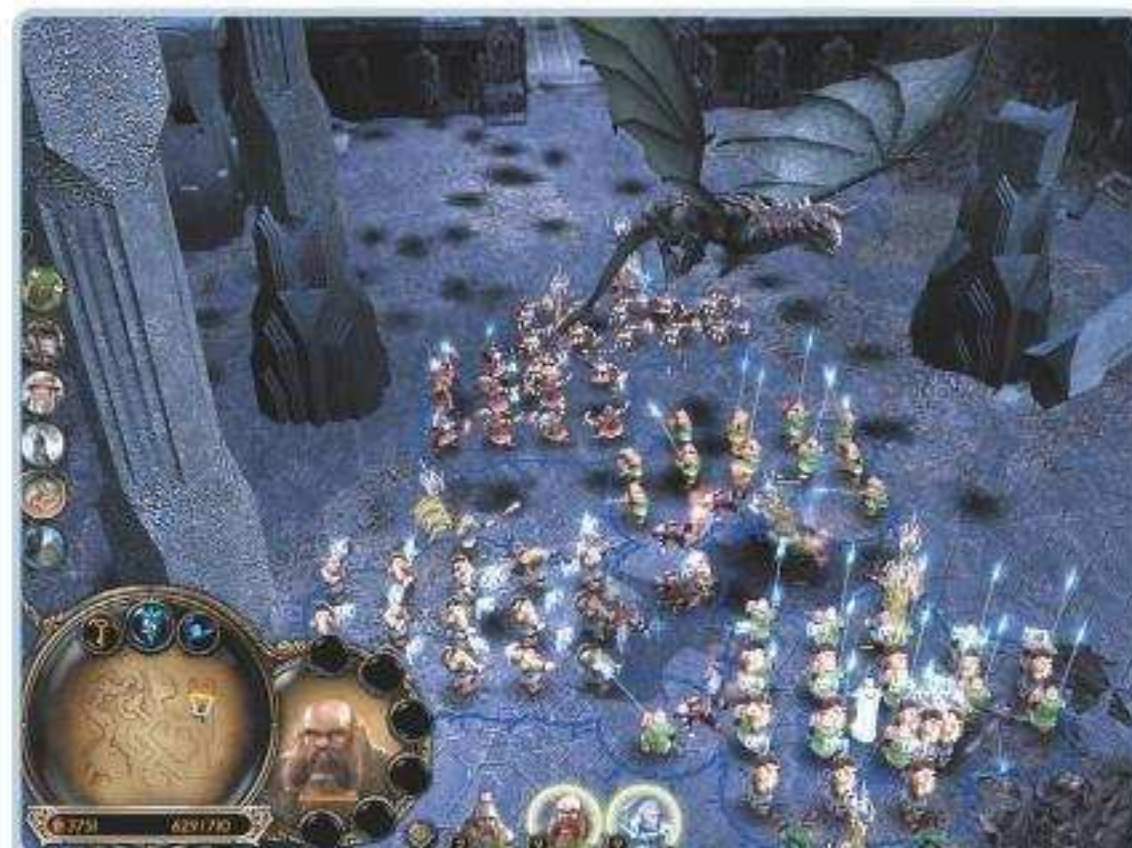
Точно так же и с играми по мотивам кинотрилогии Питера Джексона «Властелин колец». Посмотрели мы все три серии этого монструозного фильма, прониклись состраданием к главным героям, оценили всю подлость старика Сарумана, вжились в мир. И тут — бах! — подоспела, скажем, **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. А в ней и музыка, и герои, и здания, и юниты, ну все как в фильме. Играешь — душа радуется. Простой, как шлагбаум,

геймплей отходит на второй план, слегка устаревшая графика перестает резать глаз, а на AI противников так и вообще внимания не обращаешь. Ведь тут главное, что можно взять за шкуру виртуального Арагорна, щеголяющего белозубой улыбкой **Вигго Мортенсена**, и отправить его в одиночку на штурм цитадели Саурона.

Отметим, что пиар-шум вокруг выхода упомянутой **Battle for Middle-Earth** стоял нешуточный. Еще бы — первая маститая RTS по мотивам популярной вселенной. Из стана **Electronic Arts** нас постоянно закидывали шикарными роликами, да еще обещали новаторский геймплей. На проверку, как всегда и бывает, вышло совсем иначе. Графика была неплохая, однако звезд с неба не хватало, а пресловутая оригинальность геймплея заключалась лишь в том, что у нас

отняли возможность возводить здания где душе угодно и заставили заниматься строительством в специально отведенных местах.

Но тем не менее игра оказалась успешной, и спустя некоторое время EA анонсировала **The Battle for Middle-Earth II**. На этот раз, правда, революций никто не обещал, зато посулили вагон знакомых как по фильму, так и по книге героев, которые в обнимку со старыми персонажами будут строить козу все тому же Саурону.



Черный дракоша выбирает, кем бы ему сегодня поужинать. Дварфы, в свою очередь, совсем не против шашлыка из этого самого дракона. Ищут вот консенсус.



Удачный тактический ход — неожиданно натравить на флот противника вот такую бородатую образину.

Хоббиты наносят ответный удар

Сюжет первой части, если помните, — это заточенная под игру история кинотрилогии Джексона. Мы управляли героями так называемого Братства кольца — компанией хоббитов, Гэндальфом, Арагорном, Леголасом и Гимли, а между делом брали в свои могучие руки контроль над роханской армией и выбивали перья из прислужников Саурона на глобальной карте сражений. Было интересно, но разработчики из EA Los Angeles справедливо рассудили, что никто не захочет слушать ту же сказку еще раз, и для второй части сочинили совершенно иную историю, которая развивается параллельно с тем, как Фродо и компания пытаются тихой сапой пробраться в Мордор и там загасить злобный глаз Саурона.

В The Battle for Middle-Earth II разработчики предлагают нам просто принять участие в битве за Средиземье на стороне либо плохишей, либо добрых сил. И у тех, и у других появились новые расы: у добряков это эльфы и дварфы, а ряды злодеев пополнились гоблинами.

Обе игровые кампании довольно увлекательны: ничего гениального, но проходить интересно. Дело в том, что «электронники» не на шутку разошлись и придумали события, которых ни в книге, ни в фильме не было и в помине. Скажем, в одной из миссий вам надо снять блокаду с порта, откуда эльфы на кораблях сбегали из Средиземья. Пираты непонятно с какой радости напали на этот порт, и ваша задача — всеми силами его защитить. В кампании за злодеев вам надо будет не только захватить Шир, где, как известно, прожи-

вают хоббиты, но и наголову разбить армию мордорских орков, тоже пытающихся приватизировать родину Фродо и Бильбо. Все это, конечно, выдумки разработчиков — в оригинальной книге и кинотрилогии подобным даже и не пахло. Однако события вписываются в классическую историю, и в общем-то даже у прожженных фанатов «Властелина колец» антипатии не вызовут.

Новый мир

Все три новые стороны конфликта обладают целой обоймой героев. За эльфов играют такие известные массовики-затейники, как Элронд — главный эльф; Арвен — девушка, в первой части фильма спасшая Фродо от преследования назгулов; Халдир, Глорфиндейл и прочие герои, известные по прошлой части игры. Дварфам будут помогать король Даин, Гимли и Глоин, а на стороне гоблинов выступают старые знакомые назгулы, безымянный Король гоблинов, а также звезда пауков — Шелоб. Именно последняя, как вы помните, хотела сожрать на ужин беднягу Фродо. Никуда не делись и старые герои — Арагорн, Гэндальф и т.д. Правда, в игровой кампании за них поиграть не дадут.

Разумеется, появились и новые здания, отражающие особенности той или иной расы. Эльфы возводят красивые, практически невесомые, но очень хрупкие строения, с энтузиазмом разваливающиеся от пары камней, пущенных меткой лапой тролля. Дварфы, наоборот, строят хоть и неказисто, зато на века, а уж их стены вообще отличаются нереальной крепостью. Наконец, орки просто строят здания с пулеметной скорос-

Сила кольца



Помимо всего прочего, в The Battle for Middle-Earth II есть еще и магия, которая, конечно, практически в неизменном виде перекочевала из прошлой части игры. Играя за альянс светлых сил, вы можете изучить целых 16 заклинаний, которые заметно облегчат жизнь во время сражения. Знаете, как обрадуется противник, когда на его стройные шеренги солдат вдруг неожиданно обрушится дождь из лавы и камней, а в финале подобного светопреставления какой-нибудь вызванный весельчак Том Бомбадил, резвясь, разнесет к чертовой бабушке оставшихся в живых врагов?

Обратите внимание, злодеям в игре доступно аж в два раза больше видов магии, однако мощность ее значительно ниже, кроме того, у темных сил вообще нет никаких лечебных способностей.

Чтобы научиться колдовству-волшебству, надо набирать специальные очки силы, которые сыплются в вашу копилку буквально за каждое действие, будь то постройка очередного дачного домика или истребление армии супостата. За убийства очков дают больше. Набрав необходимое количество, отправляйтесь в специальный магазин, где вы и сможете изучить новые магические трюки.



Морские сражения довольно банальны, но выглядят чертовски красиво.



Чтобы остановить атаку слонов, стоит заранее соорудить пару-другую катапульт. Иначе придется плохо.

шахту для добычи ресурсов. Правда, зачастую складывается впечатление, что разработчики предоставили нам весьма мифическое право выбора. Дело в том, что дизайн практически всех карт сделан так, что хочешь не хочешь, а стены надо строить тут, казармы и кузницы там и там, а шахты вообще у черта на рогах, ибо рядом с замком ресурсов попросту нет. Ну, спасибо создателям игры хотя бы за иллюзию свободы.

Расы в игре отличаются не только внешним видом, но и тактикой. Например, эльфы делают ставку на лучников, ибо они сильны и бьют врага быстро и болезненно. Дварфы полагаются на грубую силу — их солдаты погибать не спешат, дерутся долго, упорно и способны одолеть даже серьезно превосходящие силы противника. Гоблины берут числом — их войска отличаются хлипким здоровьем, но уж если соберутся всей компанией, то вынесут вперед ногами любого противника. Кроме того, на службе у негодзяев — гигантские тролли, которые в считанные минуты разносят к чертям любую оборону при помощи валунов.

Скорость игры осталась столь же высокой, как в первой части. Здания возводятся стремительно, апгрейды изучаются быстро, а юниты вываливаются из казарм через несколько секунд после заказа. В итоге, миссии в The Battle for Middle-Earth II

в среднем длятся минут 20-40. Этого времени вполне хватает на то, чтобы соорудить недетских размеров базу, собрать и успешно потерять в бою пару воинов и в итоге разбить врага наголову. Благодаря столь динамичному развитию событий, пройти обе кампании можно часов за шесть.

Война кольца

Сражения в игре не только быстры, но еще и потрясающе зрелищны. Лихая конница с воплями налетает на стройные ряды противника, топча копытами неосторожных врагов, и в считанные секунды превращает сотню отборных супостатов в жалкие ошметки. Тутушный бой заканчивается, не успев толком начаться. Несколько минут на экране монитора летают стрелы, мир кругом озаряется вспышками от залпов катапульта, слышатся лязг мечей и вопли умирающих, после чего все стихает. Либо мы победили, либо начинаем снова собирать войска для следующего сражения.

Отдельной статьей идут морские сражения. Теперь вы можете строить корабли и громить врага не только на земле, но и на воде. Надо сказать, что баталии эти выглядят по-голливудски зрелищно, но никакой тактикой тут и не пахнет (как и во всей игре) — собрали флот побольше и вдарили по врагу. Тупо, но смотрится красиво, а

душа радуется, когда видишь, как поймавшая пару зарядов вражеская посуда, нещадно дымя, топором идет на дно.

При всей несомненной красоте и увлекательности The Battle for Middle-Earth II проходит на удивление просто. В кампании противники ведут себя глупо, атакуют неохотно, и проиграть, в принципе, очень сложно. Все, что нужно, — это вовремя лепить солдат да навешивать на них апгрейды. Кто быстрее это сделает — тот, собственно, и победил. Элементарно, Ватсон.

Радует, что разработчики не только соорудили две кампании, но еще и добавили к ней самую настоящую игру в игре под названием War of the Ring. Суть ее проста и знакома всем, кто играл в ту же Star Wars: Empire at War: на глобальной карте Средиземья вы двигаете фишки-армии, захватываете локации, где можно возводить постройки и нанимать войска. В стратегическом режиме игра идет в строго походевом режиме, а битвы проходят на тактической карте, где вы можете строить здания, нанимать в казармах солдат и так далее. В целом знакомо, но играть увлекательно. Кроме того, в режиме War of the Ring кремниевый болван ведет себя на удивление умно и демонстрирует недюжинную прыть, поэтому выиграть все сражения легко и просто не получится. Правда, опять же, соревноваться приходится

не в сложносочиненных тактиках боя, а в банальной скорости — кто быстрее наклепал юнитов, того и тапки.

Технологически The Battle for Middle-Earth II недалеко ушла от оригинала, но благодаря стараниям штатных художников EA LA смотрится она просто волшебю — вы побываете в живописном и уютном Шире, в восхитительных лесах эльфов и, конечно, возьмете штурмом мрачную крепость назгулов, от которой прямо-таки веет холодом и смертью.



Строго говоря, перед нами, скорее, не вторая часть, а большой аддон, который выглядит и играется на ура. Лихие морские сражения, по-голливудски зрелищные баталии, несколько новых рас и оригинальный режим делают The Battle for Middle-Earth II вполне самостоятельной и увлекательной игрой. Просто приятно строить величественные базы, обносить их стенами, собирать армию и под шикарную музыку из кинофильма идти на штурм очередного замка противника. Жаль, что игра очень уж быстро заканчивается, но и за эти несколько часов можно получить добрую порцию ничем не замутненного счастья, после чего снова отправиться в какой-нибудь World of Warcraft, чтобы продолжить прокачку друида и его верного друга-попугая. ■



Ну что, ребята, заморим червячка?



Закованные в броню и явно не выпавшие тролли — это бедствие почище сорокаградусного мороза в Москве. Хорошо хоть топчут эти здоровяки и своих, и чужих.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Battle for Middle-Earth II — скорее первостатейный аддон, чем полноценная вторая часть. Тем не менее игра радует стремительным увлекательным геймплеем, волшебной графикой и несколькими новыми расами и героями. Пропускать строго не рекомендуем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

EVERQUEST II

Полностью на русском -
СКОРО

ЊОТ 100%СІМ

Что он сказал?..

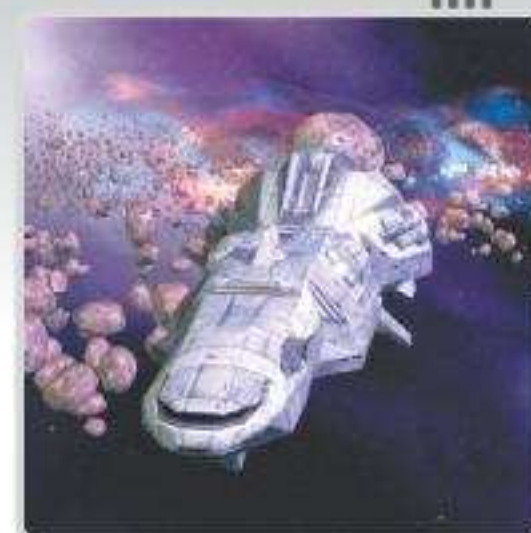
ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com



© 2004-2006 Sony Online Entertainment Inc. EverQuest is a registered trademark and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



НЕОБХОДИМО
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

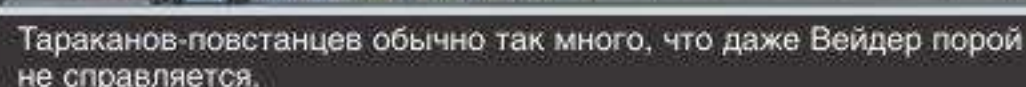
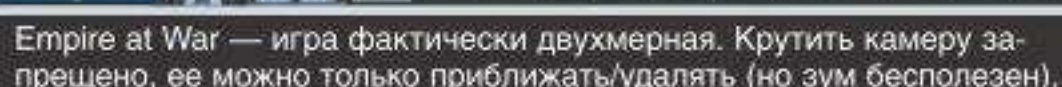


Экономика не то чтобы простая — ее вообще нет. Берем планету под свой контроль, возводим на ней одну или несколько шахт (количество слотов под здания ограничено, а кроме шахт нужны еще и другие постройки) и считаем прибыль. Плюс есть smuggler'ы, качающие деньги с враждебных планет, но с ними возни ничуть не больше. Выучил такого типчика, отправил его «на заработки» — и забыл навсегда. Ангрейды достаются еще проще:

Игорь Варнавский

Заранее просим прощения у всех поклонников «Звездных войн» за это маленькое издевательство. Не устраиваете, пожалуйста, погромы посольств и ритуальные сожжения флагов. Не надо вешать на себя пояс шахида и штурмовать дорогую редакцию. Мы никого не хотели обидеть. Просто трудно удержаться от иронии, когда рассказываешь об игре, где шагу нельзя ступить, чтобы не вляпаться в какой-нибудь копирайт. Родные до дрожи в коленках имена и названия! Восхитительная, несмотря

На галактической карте рассыпано несколько десятков планет. Именно на них и на их орбитах разворачивается игровой процесс, все остальное — лишь пустой и никому не нужный космос, где даже останавливаться нельзя. Небесные тела здесь — примерно то же самое, что города в играх



имперцы строят исследовательские лаборатории, а подлюки-повстанцы воруют военные разработки при помощи вездесущих дроидов R2D2 и C3PO.

В отсутствии экономики и апгрейдов игрок только и делает, что воюет. Подобно **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, Empire at War** относится к тем стратегиям, которые очень бояться, что пользователь заскучает. Игра не пытается бросить вам вызов — она пытается как можно дольше удержать вас в своих объятиях. Попытка засчитана: оторваться решительно невозможно. Мой личный рекорд составляет 9,5 часов — сел в 15.00, встал в 00.30. Без перерывов.

Дело не столько в увлекательности игры, сколько в ее аддиктивности. Помните, как вы играли в **Heroes of Might & Magic** — «еще один ход и все на сегодня»? «Еще один ход», как правило, длился по несколько часов, до полной победы в игре или же до полной победы рассудка и физиологических потребностей над желанием посидеть еще. Та же история и с **Empire at War** — каждые пять минут вы даете себе обещание выключить компьютер и отправиться баиньки и каждые пять минут его нарушаете.

Игра, в свою очередь, делает все, чтобы вы это самое обещание нарушили в очередной раз. Пока вы сражаетесь в одном уголке галактики, в другом появляется вражеский флот, сносит кситховой бабушке всю орбитальную оборону и занимает вашу планету. Приходится бросать все дела и швырять на подмогу ударную группировку (всегда держите ее наготове, причем желательно в центре галактики) — а в это время где-нибудь далеко-

далеко появляется еще одна эскадра противника и берет под контроль другую планету. Таким образом, война идет по следующей схеме: вы захватываете две планеты и тут же теряете одну. Это заметно удлинит кампанию, но кому сейчас легко, мои юные падаваны?

Слоны и тараканы

Битвы в космосе выглядят в меру зрелищно, но крышу от восторга не сносят — в **Homeworld 2** и **Naegemonia: Legions of Iron** они были не хуже. У мелких кораблей линейка жизни одна, у крупных посудин и орбитальных станций она разделена между отдельными подсистемами. После уничтожения двигателей корабли зависнут на одном месте, без генератора энергетического поля и вооружения — останутся беззащитными, без ангаров не смогут генерировать новые истребители и бомбардировщики.

На поле боя царит строгое разделение труда: каждый тип кораблей силен против одних разновидностей противников и слаб против других. Еще у них есть спецумения: перехватчиков можно отпустить на охоту, тяжелым кораблям позволяет перераспределять мощность в ущерб защитному полю, Y-Wing'i повстанцев умеют временно обездвигивать врагов и так далее.

Одновременно на поле боя можно задействовать лишь ограниченный контингент — дабы уравнивать шансы. По мере гибели кораблей открываются «новые вакансии», и вы можете вводить в бой свежие силы — если они у вас есть.

Сражения на поверхности планет куда менее интересны,



Захватывать планеты можно в произвольном порядке или под опекой «экскурсоводов», которые изобразят некое подобие сюжета.

играть в них приходится через силу. Тактика игры за Империю (артиллерия плюс отряд прикрытия) — чистой воды **Starcraft**, только сделанный через известное место. Дальноточность у орудий достаточная, но радиус видимости такой маленький, что туман войны начинается всего в нескольких метрах от них. Замкнутый круг: расстрелять врагов вблизи артиллерия не в состоянии, а сделать это издалека она не может из-за ограниченной видимости. Прикрытие в лице штурмовиков, AT-ST и героев (Дарт Вейдер, император и прочие SW-селебрити) тоже страдает куриной слепотой. «Дальноточностью» отличаются лишь скауты, но их сносят двумя-тремя выстрелами.

У повстанцев не так много техники, зато живой силы у них хоть отбавляй. Порой возникает ощущение, что перед нами не кучка нигилистов-подпольщиков, а сила, равная самой Империи. Бунтовщики обладают плодовитостью тараканов и живучестью гидры: на место одного уничтоженного отряда тут же приходят два новых. Три-четыре группы ракетчиков запросто выносят одно подразделение AT-ST (4 единицы), а уж артиллерия для них вовсе не помеха. Когда играешь за повстанцев, расклад немного меняется: размножаются они все так же быстро, как и при игре за Империю, а вот мрут как мухи (но это только кажется так). Баланс? Да какой к черту баланс.

Герои в наличии, но опыт почему-то не набирают и уровни не повышают. Обещанное взаимодействие между флотом и наземными войсками почти незаметно: обе стороны могут лишь заказывать авиаудар, который мучительно долго «перезаряжается», у повстанцев есть еще ионная пушка. Устроить бомбардировку планеты с орбиты, чем часто грешили имперцы, нельзя. Приказы можно отдавать на паузе, но горячей клавиши под нее не предусмотрено. Хваленая кинематографическая камера выдает один красивый кадр в минуту, а все остальное время транслирует что придется: пустой космос, закрылок перехватчика крупным планом, правую ногу третьего слева солдата в последней шеренге. Наконец, графика отнюдь не поражает воображение: космос и корабли были красивее в **Nexus: The Jupiter Incident**, а ландшафты и наземные юниты — в **Ground Control 2: Operation Exodus** (даром что вышла она почти два года назад).

■ ■ ■

Empire at War — неплохая игра, но мы, если честно, ожидали совсем другого. Мы ожидали шикарной графики и хорошего сюжета (вместо него — набор миссий, кое-как связанных брифингами и роликами на движке), нормального баланса и отшлифованного управления, а получили хорошиста-ударника. Странно, что игра называется не **Star Wars: The Battle for Middle-Earth**. ■



Все нормальные люди играют исключительно за Империю — ведь корабли у нее не только мощнее, но и красивее.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательная и в меру красивая стратегия, но с прорехами в балансе и недовершенным до ума управлением. Тот случай, когда играть интересно, но, как говорится, «nothing special».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”



Издатель

Paradox Interactive

Разработчик

Stardock

Издатели в России

1C/snowball.ru

Локализация

snowball.ru

Похожесть

Серия Master of Orion
Galactic Civilizations

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Два CD

Сайт игры

www.galciv2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video



Андрей Александров

GALACTIC CIVILIZATIONS II

DREAD LORDS

Quicksilver Software сами погубили свою Вселенную. Выпустив в 2003 году очередную, третью по счету, часть **Master of Orion**, они совершили слишком много ошибок сразу — и были больно биты фанатами. С трудом залечив раны, Quicksilver, видимо, решили больше не повторять болезненных экспериментов — по крайней мере, вместо анонса **Master of Orion 4** на сайте компании сейчас значатся лишь далеко не вселенского масштаба проекты **Full Spectrum Command** и **Star Trek: Star Fleet Command**. Очень грустно — все-таки не каждый день на наших глазах погибает легендарный сериал.

А тем временем в тени этого Большого Взрыва притаилась другая, почти незаметная игра — **Galactic Civilizations**. Честно говоря, от града туманов ее спас только одновременный выход с

Master of Orion 3. «Галактические цивилизации» были перегружены микроменеджментом, отличались сложным интерфейсом, средним искусственным интеллектом и совершенно никудышной графикой — но игроки все равно убежали колошматить старшего брата. А Stardock тем временем выдали на-гора совершенно обычный аддон и взялись за разработку **Galactic Civilizations II: Dread Lords**...

Другая галактика

Признаемся сразу — на вторую часть Galactic Civilizations, несмотря на бодрые сводки с маркетингово-рекламных фронтов, мы не возлагали особых надежд. Многочисленные превью и интервью твердили одно и то же — да, старые ошибки в продолжении будут исправлены, но одновре-

менно авторы работают над кучей новых фишек, которые «на бумаге» местами выглядели даже опаснее уже привычных ужасов.

Поэтому, впервые устанавливая игру, уже машинально готовишься к серьезному мозговому штурму: воображение рисует лабиринты менюшек и панелей, в глубине которых непобедимый микроменеджмент строит какие-то особо изощренные козни... Однако начинается эта вымышленная война вполне привычно для любого фаната «нормального» Master of Orion или, например, серии **Civilization**. Игрок выбирает расу и получает одну-единственную планету, на орбите которой болтается пара кораблей: флагман, идеально подходящий для разведки и сбора разбросанных по космосу аномалий, и «колонизатор». Первые ходы знаменуются стремительным освоением окружающего

космоса. Мы заселяем найденные планеты и начинаем их развивать. Попутно выясняется, что каждое небесное тело обладает классом — чем он выше, тем больше здесь участков земли, пригодных для строительства. Некоторые сектора дают бонус к определенным зданиям: вот тут стоит разместить ферму, здесь — лабораторию и так далее.

«Эра колонизации» в Galactic Civilizations II удивительно коротка: фанат Civilization только-только начинает готовиться совершить заключительный рывок, прибрав к рукам еще пяток-другой планет, как появляется сообщение о первой встрече с конкурентами. Игра тут же преобразается: разведка получает нагоняй и начинает обшаривать остатки бесхозного космоса с особым рвением — вдруг найдется что-нибудь пригодное для жизни?



Перед нами карта эдакого Буркина-Фасо галактического масштаба — планета настолько неразвита, что пойдет лишь на роль сырьевого придатка.



Штурм планеты в Galactic Civilizations II выглядит прямо как фантастические фильмы 70-х годов прошлого века.

Вместо планет, однако, обычно обнаруживаются новые соседи.

Стремительно развивается торговля, возникают хрупкие альянсы, начинаются пока еще совсем не серьезные ссоры. Потом проходит первое заседание местной «Организации Объединенных Наций», которая, кстати, решает очень серьезные вопросы — например, может ограничить максимальную скорость того или иного класса кораблей. За дипломатическим «фасадом» тем временем строятся приграничные военные базы и эскадры могучих боевых кораблей.

В подобных условиях приходится судорожно начинать искать новые пути развития. Вложиться в военные технологии и попробовать покорить самого слабого из соседей? Начать хитрую дипломатическую игру и создать могучий альянс? Или просто «уйти в себя» и заняться постройкой мини-рая в пределах своей цивилизации? Вариантов много, и выбор, разумеется, зависит как от предпочтений, так и от конкретной ситуации.

Игра же продолжает преподносить сюрпризы. Кто-то обнаружил могучий корабль древних. Кто-то покорил соседа. Ну а жители одной из планет игрока, похоже, все-таки увлеклись наркотиками, так что приходится срочно решать — то ли легализовать заразу, то ли наказать невиновных, то ли сделать еще что-нибудь интересное.

Неожиданно звериный оскал показывает и AI. Поначалу конкуренты ведут себя довольно вяло: то предложат поменяться технологиями, то попробуют нагло «стянуть денег». Но стоит вам замахнуться на чужака военно-космическим кулаком — и он тут же «поумнеет». Компьютер в Galactic Civilizations II является не только очень толковым стратегом, но еще и отлично использует дипломатические связи. В самый разгар войны может прийти сообщение от нейтральной ранее расы о том, что вы вредите ее торговле и скоро получите больно в лоб. Или другой вариант: начав проигрывать, оппонент запросто может «сдаться» своему союзнику — и перед вами предстанет в разы более могущественная сила. Таких вот сюрпризов в Galactic Civilizations II — огромное количество.

В первом же космическом сражении выясняется и еще одно интересное обстоятельство — оказывается, в игре существует несколько кардинально разных типов оружия, против каждого из которых лучше всего подходит свой тип брони. Что делать? Создавать универсальные корабли, вооруженные всем сразу и защищенные от всего сразу? Но они окажутся заметно слабее «специализированных» посудин и к тому же потребуют от игрока развить целую кучу технологий. Заняться каким-нибудь конкретным направлением и подыскать себе «удобного» противника? Но тогда вы будете беззащитны против почти всех остальных рас. В общем, не самая простая система — для того чтобы успешно воевать, в Galactic Civilizations II придется уделять огромное внимание и дипломатии, и разведке, и развитию технологий, и, конечно же, разработке новых боевых кораблей.

Местный конструктор звездолетов — настоящая мечта любого покорителя космоса. Для начала выбираем корпус: их несколько, разного внешнего вида и размера (количество зависит от того, насколько далеко игрок продвинулся в изучении соответствующей ветки технологического древа). Что дальше? Разумеется, двигатель. Берем один или несколько «моторов» и размещаем их на будущем корабле. Да-да, именно размещаем — каждый корпус обладает огромным количеством точек для крепления тех или иных узлов. Хотите — водрузите все движки на «крыше». Или присобачьте их вдоль бортов. Или на корме. Аналогичным образом устанавливается и остальная металлолом, необходимый для межпланетных перелетов: сенсоры, ловушки для ракет, модули, увеличивающие дальность полета и... разнообразные бесполезные финтифлюшечки — конструктор позволяет делать не только эффективные, но и очень красивые корабли.

Любит, но пугает

Ну а еще... «Стоп-стоп, а как же мозговой штурм, с которого началась эта самая глава?» — спросите вы. Неужели серое вещество еще не выкинуло белый флаг, спасовав перед такой ла-



А вот так в игре выглядят космические бои. Да, явно не Homeworld...

виной возможностей? Нет, не выкинуло. Дело в том, что у Galactic Civilizations II есть одна маленькая особенность — это удивительно *цельная* игра. Каждая возможность и каждая фишка здесь находит свое применение. И осваивать их, в отличие от первой части, совсем не сложно. Поэтому в какой-то момент начинает казаться, что все, предел совершенства уже достигнут и теперь только стоит закричать «король мертв, да здравствует король!», поставив Galactic Civilizations II максимальную оценку.

Но крика этого вы не услышите. У игры все-таки есть один очень серьезный недостаток — в ней слишком много серого цвета. Графический движок можно назвать хорошим только в том случае, если вы все последние годы играли в Master of Orion 3 и в глаза не видели, например, **Haegemonia: Legions of Iron**. Да — есть третье измерение, да — во время космических боев включается «кинематографическая» камера, да — заставки там всякие...

Но душа, к сожалению, не радуется. Местный космос очень схематичен, поединки могучих звездолетов выглядят как танцы пьяных черепах, а ролики коротки и невзрачны. Ну и самая главная беда — местные расы. Пока геймдизайнеры аккуратно наделали каждую из них своей историей и огромным количеством уникальных черт, художники вдохновились у какой-то бестолковой музы и нарисовали десяток

невзрачных морд лица. Мы даже не заикаемся о том, чтобы по ним можно было понять, кто перед тобой — прожженный милитарист или любитель совершать научные революции. Портреты дипломатов совершенно безлики: иногда, глядя на очередного визитера, по несколько минут силясь вспомнить: это он требовал у меня в прошлый раз кучу денег за просто так или не он? И попытка эта, к сожалению, чаще всего оканчивается неудачей.



И все-таки! Вот раса игрока, которую на стартовом этапе угрозило оказаться в самом «неудачном» секторе космоса, готовится к последнему бою. Эскадры высокотехнологичных звездолетов выстраиваются вдоль границы — за ними же занимает позиции всякая древняя рухлядь. Бросок на территорию врага, несколько побед, отчаянное маневрирование, выдвижение подкреплений — сил хватает лишь на полтора десятка ходов. Потом могучий сосед переходит в контрнаступление, ненадолго задерживается на «складе антиквариата» и осаждают планеты, на которых отчаянно строятся новые корабли. Совсем скоро раса игрока перестанет существовать...

...а вот жизнь Galactic Civilizations II: Dread Lords только начинается. И мы просто уверены — игру ждет отличное будущее. Да-да, товарищи из Stardock, это можно понимать как просьбу поскорее выпустить аддон! ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Stardock создали глобальную космическую стратегию, в которой учтены почти все ошибки и достижения предшественников, — и одним махом возродили начавший было хиреть жанр.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

LOCKDOWN

Степан Чечулин

В самом страшном сне, друзья, мы не могли и представить, что знаменитый суровый тактический симулятор **Rainbow Six** на очередном витке развития потеряет всю свою пресловутую серьезность и превратится в очень странную кальку **Delta Force: Black Hawk Down**, а все это непотребство будет носить имя **Rainbow Six: Lockdown**.

Ребятам о зверятах

Вспомните, сколько времени мы проводили в компании оригинальной **Rainbow Six** за планированием операций. Как тщательно отбирали бойцов для задания, формировали боевые группы, долго и придирчиво выбирали снаряжение для своих подопечных. Затем часами вы-

страивали план атаки, определяя маршруты групп и их действия. Прикидывали, где может быть противник и каким образом с наименьшими потерями личного состава выполнить задачу. Финалом мозгового штурма становилась, как правило, блестяще проведенная операция, после которой можно было совершенно искренне собой гордиться... М-да... А теперь позвольте воскликнуть: «какого черта у нас отняли всю радость и подсунили это?!».

Первый приступ шока наступает, когда понимаешь — в **Rainbow Six: Lockdown** вообще нет никакого планирования. Перед началом каждого задания мы слушаем невнятный брифинг, начальство вводит нас в курс дела и в приказном

порядке выделяет для операции трех бойцов.

Прежде чем отправиться громить врагов демократии и спасать мир от психованных террористов, можно снарядить подопечных оружием и выписать им со склада всяческие спецсредства. Тут набор стандартный — штурмовые винтовки, пистолеты-пулеметы, просто пулеметы и опять-таки простые пистолеты. Кроме того, с собой можно взять гранаты, а также взрывчатку и грозного вида молот, предназначенный для легкого сноса запертых дверей.

Увы, но выбор оружия в игре носит чисто декоративный характер, ибо никакой разницы между пушками замечено не было. Эффект стрельбы из, например, MP5 и M4 — абсолютно

- Издатель
Ubisoft Entertainment
- Разработчик
Red Storm Entertainment/
Ubisoft Montreal
- Издатель в России
GFI/Руссобит-М
- Похожесть
SWAT 4
Delta Force: Black Hawk Down
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

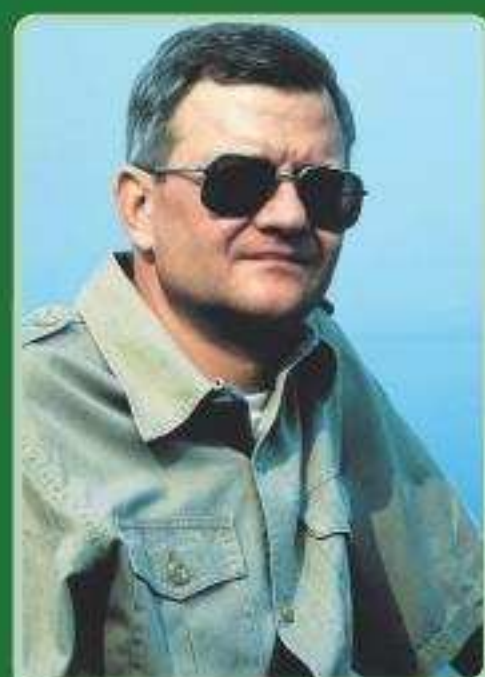


Понятно, что истреблять гадов куда веселее в команде единомышленников. Благо напарники местами ведут себя совсем не глупо.



Злодеи явно рожей, что называется, не вышли. Мало того, что выглядят дешево, так еще и с энтузиазмом помирают буквально от одной пули.

Радужная история



Том Клэнси

Кто писал сюжет **Rainbow Six: Lockdown**, до конца не понятно, но если это был лично **Том Клэнси**, то можно констатировать, что самый известный американский полковник окончательно слетел с катушек, ибо родить такую банальную и

просто скучную историю — ох как непросто.

Сюжет вертится вокруг некоего сверхсекретного и смертельно опасного вируса, который террористы умыкнули из правительственной лаборатории прямо из-под носа у бдительной охраны. Ваша задача — примерно наказать бандитов, отнять у них вирус и восстановить порядок в мире. И, собственно, все.

Кстати, в последней миссии вы попадаете на склад, в котором кругом расставлены контейнеры с этим самым жутким вирусом, однако, если вы вдруг ненароком разнесете один из контейнеров, то ничего страшного не случится, разве что начальство будничным голосом посоветует держаться подальше от ядовитых испарений. Вот тебе и «смертельно опасный»...

одинаковый. А с пистолетами вообще получилась комедия: мало того, что объем магазина каждой пушки — 18 и более патронов (даже для классически восьмизарядного «Магнума»), так еще и каждый пистолет обладает бесконечным боезапасом! При этом мощность их весьма приличная, так что для успешной отправки злодеев на тот свет можно и вовсе забыть об автоматическом оружии.

Активные боевые действия до боли напоминают тот же **SWAT 4**. В вашем подчинении три бойца, управлять которыми чертовски просто: навели прицел на желаемое место, нажали «пробел» — и товарищи побегут исполнять приказ, по пути уничтожая встречающих врагов. Меню контекстных приказов вообще работает на ять — укажите на дверь, и вам тут же вывалится список с вариантами проникновения в помещение. Тут все стандартно — можно просто ворваться в комнату и всех поубивать, а можно сначала кинуть световую или осколочную гранату, потом ворваться и опять-таки всех поубивать или, как последний вариант, вообще

снести дверь с петель взрывчаткой, закидать все гранатами, ворваться, ну и... вы поняли, всех поубивать. AI напарников ведет себя весьма неглупо — ваши бойцы не застревают в проемах, вышибая двери, стоят строго по углам, а во время перестрелок даже умудряются прикрывать друг друга и вовремя «гасить» негодяев. Иногда на «радужников», правда, нападает ступор и они напрочь отказываются хоть как-то реагировать на злодея, который буквально в упор расстреливает группу, но подобное, скорее, уже проходит по разряду глюков и встречается редко.

Однако, как ни печально, но слаженные командные действия в **Rainbow Six: Lockdown** на самом деле никому не нужны. Местный геймплей прост, как деревянный друг всех детей Буратино. Все, что от вас требуется, — пробежать из точки А в точку Б, попутно истребив пару сотен врагов. А если не дай бог в процессе очередного забега одного из ваших подопечных настигнет злая пуля, расстраиваться не стоит, ибо проиграть можно только в том случае, если убьют

лично вас. Так что на остальных бойцов можно смело наплевать — все равно в следующей миссии начальство пришлет свежее пушечное мясо. А погибнуть в **Rainbow Six: Lockdown** — задача действительно непростая; здешние враги непросто тупы, а их любимая тактика — навалиться дикой толпой, стреляя при этом куда угодно, но только не в ваш героический торс. Плюс, наше альтер-эго испускает дух, поймав три пули, в то время как злодеи благополучно склеивают лапы всего от одной. В итоге весь балаган напоминает эдакий, прямо скажем, не слишком сложный тир, где только и нужно, что метко лупить по тушкам злодеев.

Изредка, конечно, игра преподносит сюрпризы в виде заданий, когда нужно сопроводить заложников или защитить мирных жителей от террористов, но в целом весь происходящий на экране цирк отчаянно напоминает странную помесь из **Delta Force** и **Counter-Strike**. Обидно, если честно, до слез. От *Той Самой «Радуги»* в этой игре не осталось практически ничего, а веселые «детские» перестрелки вгоняют в скуку и навевают сон. Ну и, кроме всего прочего, в **Rainbow Six: Lockdown** есть волшебный Quick Save и Quick Load, благодаря чему игру можно пройти за пресловутый «один вечер».

И целого мира мало

В сухом остатке — необязательные мелочи. Как и обычно в **Tom Clancy's**-играх, нам предстоит воевать по всему миру: насильственная демократизация врагов США начинается в Африке, затем действие плавно переходит на Ближний Восток, ну и заканчивается вся эпопея уже в Европе. Уровни сделаны достаточно неплохо, щеголяют приличным дизайном, но при этом серьезно страдают от низкой детализации. К примеру, обстановка среднестатистического дома в Алжире — кровать и пара стульев. Понятно, конечно, что страна третьего мира, но почему тогда в тамошних государственных банках, по мнению авторов игры, нет ничего, кроме журнальных столиков?

Но вообще, справедливости ради, отметим, что графика в **Rainbow Six: Lockdown** получилась на удивление нестыдная. Особенно удались модели спецназовцев — на них не пожалели ни деталей, ни полигонов, ни анимации. Спецэффекты также оставляют только положительные впечатления — яркие вспышки во время выстрелов, стильный шлейф от летящих ракет и красивые взрывы гранат вполне передают атмосферу боя. Но вот все прочие участники действия вылеплены явно спустя рукава — анимация негодяев топорная, а их фигуры режут глаз торчащими во все стороны углами. Кроме того, разрушать в **Rainbow Six: Lockdown** ничего не позволено. Здешняя интерактивность ограничивается разбитыми стеклами да сорванными с петель дверями.

■ ■ ■

Стараниями граждан из **Ubisoft**, явно желавших сделать **Rainbow Six: Lockdown** игрой, максимально дружелюбной для детей дошкольного возраста, мы получили весьма тупую (давайте уже называть вещи своими именами) стрелялку, которая отличается очень простым геймплеем и представляет собой несмешную пародию на уже не раз упомянутую **Delta Force**.

Все то, за что мы любили «Радугу», было безжалостно выкинуто на свалку истории, и вместо серьезного симулятора нам предложили, не напрягаясь, побегать по в меру красивым уровням и пострелять по глупым врагам, которые толпами выскакивают из каждой подворотни. И если бы в названии не стояли два заветных слова **Rainbow Six**, мы с чистой совестью выставили бы игре семь баллов и порекомендовали ее как неплохое средство разгрузки мозгов. Весело, симпатично, не напрягает.

Но учитывая, что это, однако, пусть и кастрированная, но все-таки **Rainbow Six**, наш сегодняшний вердикт будет куда более суровым. Ибо — так просто нельзя. Очень надеемся, что **Ubisoft** все-таки одумается и следующая игра серии будет именно той «Радугой», которую мы все помним и любим. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Rainbow Six для юных телезрителей. В комплекте: сотни врагов на один квадратный метр, свирепый безостановочный бой и симпатичная графика. И все бы хорошо, только это, увы, даже отдаленно не похоже на ту «Радугу», которую мы знаем и любим.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6.0

«ИГРОМАНИИ»

- Издатель
Atari
- Разработчик
The Collective
- Издатель в России
Акелла
- Похожесть
The Warriors
Indiana Jones
and The Emperor's Tomb
- Мультиплеер
Двое за одним компьютером
(split-screen)
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.atari.com/gettingup

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

MARC ECKO'S GETTING UP

CONTENTS UNDER PRESSURE

Олег Ставицкий

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure — живое доказательство той культурной пропасти, которая лежит между Россией и Европой. Пока мы с вами любимся в метро на живописные маркерные надписи, вроде «Кони» — чмори, «Зенит» всех по-рвет!», европейцы всерьез обсуждают «проблему граффити», а нью-йоркские художники из рабочих кварталов выставляются в арт-галереях. Именно поэтому у нас, скорее всего, не оценят всей прелести Getting Up — игры хорошей, а где-то даже удивительной. Наша «уличная культура» — это паленая водка в детском саду, семечки у подъезда и похабные стишки, нацарапанные ножом на дворовой скамейке. У американцев такого, конечно, тоже

хватает. Но вместе с тем их улицы породили сейчас уже официально признанный вид искусства, а художники, рисовавшие в 80-х гг. на вагонах метро, нынче открывают свои собственные линии одежды.

Чуть больше года назад **Марк Эко**, успешный производитель скейтерского обмундирования **Ecko**, вдруг появился на первых полосах всех игровых СМИ и заявил, что «он, @#\$, собирается сделать игру про граффити, от которой все вокруг, \$#%, наложат в штаны, потому что пора уже показать всем, как делать компьютерные игры». Для этого дела была нанята компания **The Collective**, которая под чутким Марковым руководством изготовила любопытный и местами даже инновационный проект.

Удивительное рядом

И вот что получается. В авто-рах Getting Up, с одной стороны, состоит абсолютный дебютант Эко, который до недавнего времени к интерактивным развлечениям не имел ровно никакого отношения, а с другой — **The Collective**, мастера по работе с голливудскими лицензиями, разработчики неплохой, хотя и абсолютно вторичной **Indiana Jones and The Emperor's Tomb**. У этого вот сомнительного, на первый взгляд, дуэта неожиданно вышла ладная и свежая игра.

Getting Up — это такая удивительная помесь очень пристойного экшена и симулятора граффити. То есть по большей части вы будете заняты тремя вещами: мордобоем, акробатикой и собственно порчей муниципального имущест-



ва — рисованием на стенах, поездах метро, автобусах, столбах и чуть ли не на живых людях.

Местная боевая система неуловимо напоминает тот самый **Indiana Jones**, который **Collective** собрали три года назад. Для нанесения тяжких телесных повреждений главгерой (знакомьтесь, Трэйн) использует все, что оказывается под рукой, — от обычных деревянных досок до банок с краской и крышек мусорных баков. Крышки, кстати, можно еще и метать. Кроме подручных предметов, есть и собственные кулаки. Ими можно проводить приятные глазу комбо — Трэйн бьет с от-



Мы уверены — в детстве он быстрее всех раскрашивал Леонардо, Донателло и прочих нинзя-черепашек.



Уровень, на котором надо раскрасить движущийся поезд метро, будет сниться вам ночами, гарантируем.

скоком от стен, делает захваты, броски и вообще ведет себя как натуральный Индиана Джонс. За всяческие болевые зажимы и пробросы вам начисляется специальный ресурс, который можно тратить на особые пробивные удары. Они прошибают вражеские блоки и чуть ли не стены. Одной серии таких выдающихся телодвижений в принципе достаточно, чтобы уложить соперника.

Местную акробатику некоторые недалёковидные журналисты сравнивают чуть ли не с *Prince of Persia*. Не верьте, конечно. Прыжки и подтягивания тут присутствуют в основном для одной цели — забраться повыше и нарисовать в каком-нибудь труднодоступном месте очередное граффити. То есть сами по себе эти акробатические упражнения не обладают сколько-нибудь ощутимой сложностью. Главная проблема тут — сообразить, по каким выступам надлежит добраться до нужной точки.

Веселые картинки

Ну и, собственно, граффити. Эко обманул всех, заявив, что он делает симулятор творческой росписи по муниципальному имуществу. Сам по себе процесс рисования в *Getting Up* выглядит, мягко говоря, примитивно. Как только вы подходите к специально отмеченной области, на поверхности стены или вагоне поезда подсвечивается контур будущего шедевра. Все, что от вас требуется — зажать специальную клавишу и аккуратно закрасить обведенное пространство. Закрашивается оно уже готовым рисунком — с полутонами, различными цветами и т.п. Чувствуете подвох? Никакого «симулятора» тут нет. *Getting Up* — примитивная высокотехнологичная раскраска.

Сюрприз состоит в том, что раскрашивать заготовленные

шедевры страсть как интересно. Помните, с каким упоением в детстве вы заштриховывали черно-белый контур ниндзя-черепашки? Так вот, здесь срабатывают те же самые психологические механизмы. Умом понимаешь, что проступающие на стене шедевры нарисованы вовсе не тобой, а приглашенными в проект граффити-гуру, но гордости от этого почему-то не убавляется.

Надо, впрочем, отдать должное *The Collective* и Эко — они постарались всячески разнообразить знакомый с детства геймплей. Граффити может «подтекать» — это, видимо, классическая беда всех уличных художников. Если вы, увлекшись творческой заливкой, случайно задержите баллончик на одном месте дольше положенного, в этом месте обнаружится неприятный потек — краска размажется и кляксой потечет вниз.

Этот самый баллончик обладает ограниченным запасом давления, и его надлежит регулярно встряхивать, чтобы напор не иссякал. Встряхивание отнимает время, а за быстрое и аккуратное рисование тут дают бонусы. Местный рейтинг называется «репутацией» и начисляется за каждую успешную порчу городского имущества.

Репутация открывает доступ к новым разновидностям граффити и стилям рисования. И вот тут начинается самое интересное. *Getting Up* содержит какое-то неприличное количество «скрытого» материала. Рассказы про гуру граффити (их разбросанные по уровням работы надлежит фотографировать), новые рисунки, надписи, галереи с артом и прочая, казалось бы, банальная мишура, тут обладает одним неоспоримым достоинством — ее действительно интересно смотреть. *Getting Up* под завязку напичкана каталогами и примерами граффити такого уровня исполнения,



что хочется все бросить, купить баллончик с краской и срочно разрисовать соседскую дверь.

Главгерой таскает с собой специальную книгу со скетчами, которую вам необходимо настраивать перед каждым уровнем. В ней помимо собственно граффити содержатся наклейки (их можно шлепать где угодно), трафареты (по ним можно быстро закрасить характерный контур), маркерные росписи, быстрые рисунки баллончиком и другие радости жизни. Копаться в *Black Book* чуть ли не интереснее, чем играть. Секрет такого высокоценного материала состоит в том, что для создания местного арта Эко привлек весь свет современного граффити. В итоге игру любовно раскрасили и оформили люди, чьи работы сейчас выставляются в музеях современного искусства — у молодых художников от одного имени Futura 2000 руки начинают ходить ходуном.

Кляксы

Обладая очень крепкой и где-то даже инновационной

геймплей-формулой, *Getting Up* спотыкается в самых прозаических местах. Во-первых, сюжет здесь вызывает в лучшем случае непонимание. *New Radius* — какой-то абстрактный город будущего (подозрительно напоминающий современный Бруклин), контролируемый непонятным правительством. По улицам курсирует ССК — аналог нашего ОМОНа, только с электрическими палками и в противогазах. Рисовать на стенах нельзя, но всем очень хочется. Главный герой Трэйн катается на метро, расклеивает втихаря наклейки собственного производства, смотрит на окружающий мир мудрым солженицынским взглядом и мечтает стать самым крутым граффитчиком *New Radius*, за что регулярно получается по почкам от конкурирующих группировок. *Getting Up* начинается не то чтобы оригинально, но по крайней мере забавно — вы закрашиваете работы противников собственными рисунками и вообще всячески портите государственную собственность. В какой-то момент это петушиное



Некоторая прелесть в стелс-элементах все же присутствует.



Ну разве могут творческие личности обойтись без драки, а?

противостояние уровня «у кого баллончик больше» перерастает в совершенно нелепую войну.

Честно говоря, неизвестно, доходили ли конфликты нью-йоркских художников до избияния друг друга помойными ведрами, но очень хочется верить, что нет. Мало того, в какой-то момент игра прыгает из одной нелепости в другую, заставляя главгероя спасать страну от тоталитарного гнета. ССК на улицах кричат какую-то нелепицу вроде «искусство — преступление!», а мы, значит, баллончиком краски насаждаем правду и справедливость. Что помешало Марку Эко соорудить нормальный реалистичный сценарий, а не городить всю это прооруэлловскую муть — категорически непонятно.

Ситуацию вытягивают, во-первых, режиссура роликов (они роскошны!), а во-вторых — актерская работа. Главгероем вещает голосом нестыдного хип-хопера **Талиба Квели**, а среди прочих актеров фигурируют такие имена, как **Шон «P.Diddy» Коммбс** и **Джованни Рибизи**, который среди прочего играл, скажем, у **Софии Копполы** в «Трудностях перевода». Раз уже речь зашла о звуке, то отдельной строчкой тут стоит отметить саундтрек. Эко не пожалел денег на блокбастерный лоск. В результате в местном «айпобе» играет не стандартный хип-хоп из репертуара MTV, а взрослая и умная музыка вроде Нины Симон, RJD2 или вот фаворита Ninja Tune, Roots Manuva.

Даже RZA, который не так давно сработал для Тарантино саундтрек к «Убить Билла», сочинил для Getting Up отдельную песню. Не поспешили, в общем.

А вот еще одна неприятная новость — геймплей тоже периодически начинает сбоить. Боевая и граффити-системы работают прекрасно, но местами The Collective (мы уверены — это их работа) разбавляют действие стелс-вставками. Жаться от ССК по помойкам и, тяжело дыша, рисовать граффити за спинами патрулей — удовольствие крайне сомнительное. Мало того, отбиться от спецназа никак не получается — бойцы в противогазах вызывают бесконечную подмогу и, вообще говоря, больно дерутся. К этой несправедливости к тому же добавляются совсем уж неуместные камеры слежения, а также какие-то прожектора, попав в луч которых Трэйн получает оздоровительную порцию свинца из стационарного пулемета.

Все это безобразие мало того что не очень интересно играется, так еще и обладает внушительной сложностью. Дополнительные препятствия чинит совершенно невменяемая камера. Благодаря ей в Getting Up случаются, скажем, такие моменты: вы, перемещаясь короткими перебежками, забираетесь на очередную верхотуру, малюете там свой графический пасквиль, после чего оказываетесь в идиотской ситуации. Увидеть, что происходит внизу, совершенно невозможно, поэтому приходится

спрыгивать наугад. Нередко — под ноги искренне удивленному патрулю ССК. Дальше, думаю, объяснять не нужно — консольная система чекпойнтов вкупе с непрогнозируемыми результатами и ощутимой сложностью дают удивительный эффект — нервные клетки уничтожаются с космической скоростью.

■ ■ ■

С технической точки зрения Getting Up выглядит... жутковато. Окружающее пространство и текстуры особых нареканий не вызывают. Анимация так и вовсе шикарная. Но за модели, которые явно перекочевали к нам с PS2 без изменений, в 2006 году отправляют в угол. Полигонов пожалели и на окружающую действительность — прямые углы и ящики у штатных дизайнеров уровней The Collective находятся в явном почете. Не то чтобы игра смотрелась некрасиво — местами Getting Up выдает пристойную картинку. Но на фоне творящихся вокруг технологических свершений она, мягко говоря, бледнеет.

Вставлять здесь наше классическое рыдание об управлении даже как-то неудобно, но Contents Under Pressure буквально кричит: «Дайте мне геймпад!» Клавиатура строго противопоказана. Мышь тоже. Процесс закраски граффити требует одновременного нажатия средней и левой клавиши. Слово «неудобно» в данном контексте можно рассматривать как эвфемизм.

Все вышеозначенное бурчание — это, конечно, мои авторские попытки быть объективным. С общечеловеческой точки зрения, Getting Up — игра любопытная, но не бесспорная. А вот субъективно — это самый свежий и интересный проект из всех, что выходили на PC за последнее время. Консоли, само собой, к описанным выше прелестям приучены уже несколько лет как — голливудские актеры, деятели искусства на службе у индустрии развлечений, саундтрек из звезд интеллектуального андеграунда. Но для нас с вами это редкий шанс приобщиться к огромному культурному пласту, который в России оформится, в лучшем случае, в ближайшие несколько лет. Забавно, кстати, что игру умудрились запретить в Австралии, как пропагандирующую вандализм и порчу муниципального имущества. Мало того, Getting Up открывается огромным предупреждением, что, мол, Atari и Марк Эко лично ни в коем случае не поощряют разрисовывание государственной собственности и вообще все совпадения случайны. «Игромания», как законопослушное юношеское издание, вандализм также не поощряет, но если после прохождения игры у вас вдруг возникнет желание пойти и раскрасить испанскую матом распределительную будку каким-нибудь красивым рисунком — не отказывайте себе в этом удовольствии. Но мы, если что, предупреждали. ■



За граффити, нарисованные в особо труднодоступных местах дают очень неслабые бонусы.



Через некоторое время Трэйн научится закрасивать свои раскраски в два раза быстрее, но с большим риском оставить подтек.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательный и неожиданно свежий симулятор граффитчика, пропагандирующий чуждое пока России уличное искусство.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

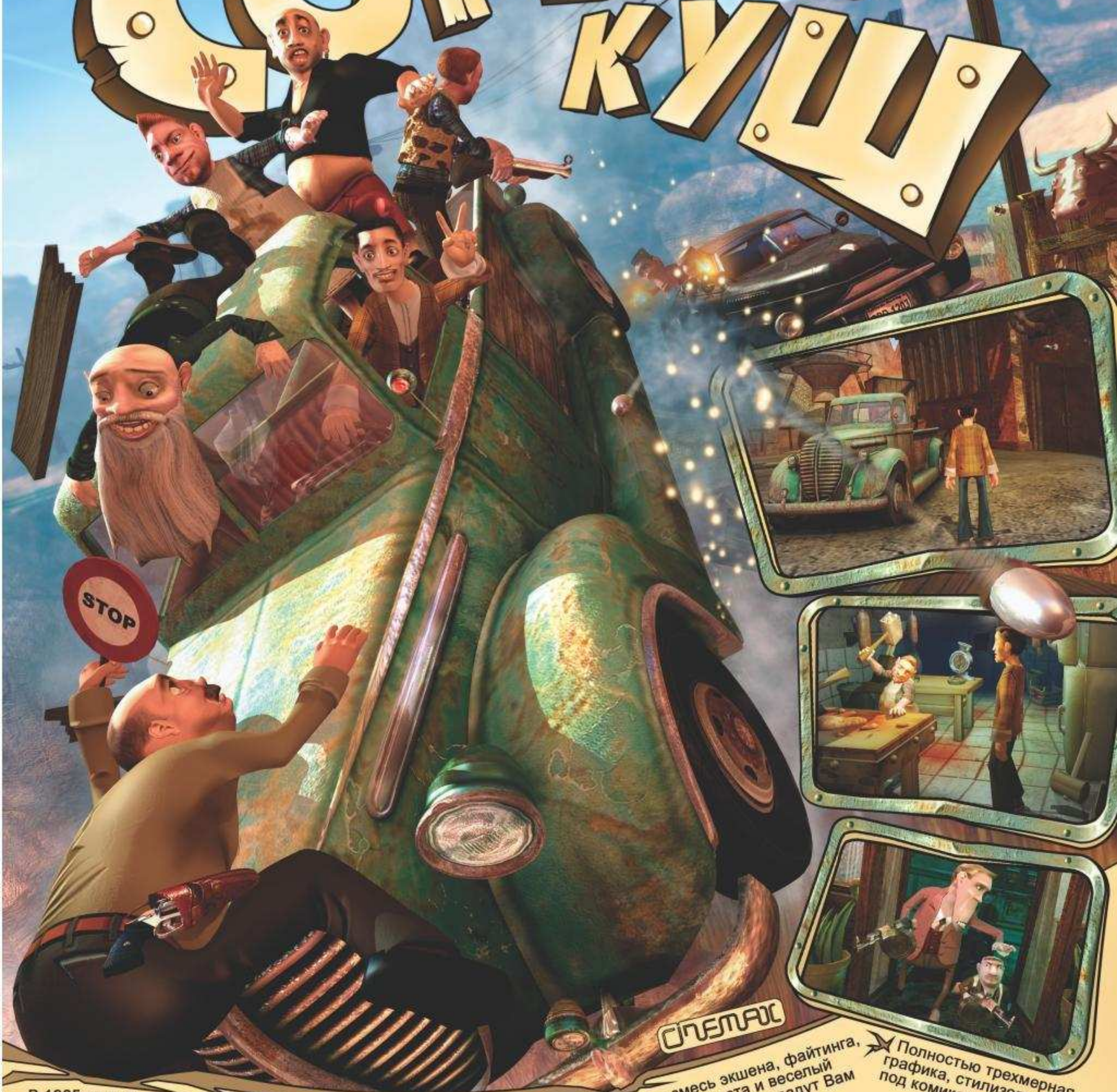
РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

СОПРОВАТИТЬ КУШ



В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкуче с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...

- ★ Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
- ★ Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
- ★ Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
- ★ Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 НПС, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
- ★ Около 30 различных локаций



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

© 2006 "Akella", © 2006 "Cinemax",

Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua



Акелла

Издатель	Activision
Разработчики	Neversoft/Aspyr Media
Издатель в России/Локализация	Бука
Похожесть	Tony Hawk's Pro Skater
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Пять CD
Сайт игры	www.th-american-wasteland.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Олег Ставицкий

Это, конечно, должно было произойти. **Neversoft** мужественно обслуживают все скейтерское население земшара вот уже седьмой год. Ни один психически здоровый человек не выдержит семилетнего заточения в обнимку с татуированными и прокалываемыми во всех доступных местах подростками. Несколько месяцев назад Neversoft удивили нас своей **Gun** и как бы дали понять **Activision**, что они, вообще говоря, талантливые люди и не прочь бы заняться чем-нибудь другим.

Издатель понимающе покачал головой и отправил умников доделывать **Tony Hawk's American Wasteland**.

Не шмогла

Очередная итерация бессмертного скейтерского сериала буквально пропитана усталостью. Neversoft заметно притомились ежегодно выдавать очередного «Тони Хока». В прошлог-

нем плановом продукте, **Tony Hawk's Underground 2**, они махнули рукой на идеально отлаженный геймплей и бросились пичкать игру сюжетом. Вышло не то чтобы очень интересно, но местами забавно. Ведущие MTV и общая Jackass-эстетика, по крайней мере, забавляли. Конечно, все эти покатушки на больничных койках не имели никакого отношения к скейтам, но были выполнены с должной фантазией и прилежанием.

Единственное светлое пятно сюжета **American Wasteland** — комиксные заставки. Они хотя бы забавно нарисованы и вообще выглядят свежо. Игра же на автопилоте рассказывает невнятную историю про какого-то провинциального подростка, который приехал в Лос-Анджелес искать скейтерской славы, а в итоге спас живописный район от строительных магнатов.

Ах да, Лос-Анджелес. Это главная достопримечательность

American Wasteland. Neversoft честно смоделировали Беверли-Хиллз, Санта-Монику и даже Голливуд. По Городу Ангелов можно развезжать, как по какому-нибудь **Vice City** — без дополнительных загрузок, заглядывая куда вздумается. Но эта перспективная, в сущности, идея не срабатывает по причине все той же усталости Neversoft. Вместо того чтобы населить **American Wasteland** интересными персонажами и острыми диалогами, сценаристы заставляют вас уныло слоняться от одного панка с крашеным ирокезом к другому только ради того, чтобы получить очередное задание. С заданиями тоже беда — все они похожи на один большой обучающий режим, благодаря чему весь **Story Mode** вас не будет покидать ощущение, что настоящая игра вот-вот начнется. Единственная причина, по которой у вас не получится пройти кампанию **American Wasteland** за один



день, — абсолютно невменяемое управление. Но о нем мы еще поговорим ниже.

Четыре скейлера и один велосипед

В перерывах между катанием от одной сценарной точки до другой вы можете попробовать развлечь себя в большом городе. В местном LA присутствует весь стандартный набор игры-снимимой-свободой. Есть магазины, где продают скейты, одежду, а также делают татуировки и стригут под «канадку». На «кас-



Фильмы учат нас, что надпись **HOLLYWOOD** находится на живописных зеленых холмах. **American Wasteland**, как видите, рисует другую картинку.



Страшно сказать, но на велосипедах ездить чуть ли не интереснее, чем на скейтах.



Главная достопримечательность American Wasteland — не пресный Лос-Анджелес, а заставки, удачно мешающие комиксы и трехмерную графику.

томизацию» своего внешнего вида требуются деньги, которые можно заполучить выполнением побочных квестов. В игру встроены нехитрый компас, на котором горят внушительного размера иконки, позволяющие определить, где находится ближайший квестовый персонаж с деньгами. Такие NPC, как правило, помечены незамысловатым значком «\$». Кроме них, есть еще скейтерские магазины, периодически устраивающие спонсорские состязания разной степени сложности. Еще зачем-то присутствуют граффити-миссии, но после **Marc Ecko's Getting Up** они выглядят, мягко говоря, слабо. Чувствуете настроение? Neversoft отработали стандартную схему подобных игр самым посредственным способом. Пара магазинов, сюжетные и побочные персонажи и минимум фантазии. Придаться, по большому счету, не к чему — все на месте. Но Лос-Анджелес по версии American Wasteland — крайне унылое место.

Геймплей никто и не думал трогать — на радость Activision он исправно функционирует уже семь лет. Neversoft — надо отдать им должное — все-таки немного напряглись и встроили в свою игру... велосипед. BMX управляется совершенно по-другому — для езды необходимо постоянно держать одну кнопку зажатой, а все трюки выполняются при помощи абсолютно других комбинаций. В те редкие минуты, когда в руки попадает велосипед (происходит это не то что бы часто), моментально вспоми-

наешь, что Neversoft — талантливые люди, которые способны выдавать роскошные игры. Но не в этот раз.

Про новые трюки даже как-то неудобно рассказывать. Они, в общем, есть, но их немного. Среди прочих хочется отметить приятную возможность зашвырнуть свой скейт в ничего не подозревающих прохожих. Это совершенно бесполезное телодвижение, но очень уж забавляет.

В общем, местный сюжетный режим с его унылым Лос-Анджелесом и стандартным, словно по ГОСТу, геймплеем — зрелище довольно пресное. За вычетом удачного велосипеда, разумеется.

Есть еще Classic Mode. Как явствует из названия, данный режим Neversoft аккуратно перенесли из предыдущих игр без сколько-нибудь заметных изменений. Если вы вдруг незнакомы с «классической» игровой схемой Tony Hawk's Pro Skater — поясню. Вам даются внушительного размера площадка, ряд абсолютно неменяемых заданий (вроде «собери буквы S-K-A-T-E» или «снеси голову статуе Бенджамина Франклина») и две минуты на их выполнение. Прогресс сохраняется: если вы в прошлый заезд умудрились-таки обезглавить Бенджамина, то в следующий раз повторять этот акт вандализма не придется. Как только минимальный набор требований будет выполнен, вам откроется следующий уровень.

Проблема состоит в том, что большинство локаций классического режима мы уже видели в предыдущих играх серии, а за-

ставлять нас покупать пятидисковое издание American Wasteland ради бонусного постапокалиптического уровня — как-то не по-джентльменски.

В итоге вырисовывается не самая жизнеутрачивающая картина. Вечнозеленый геймплей Pro Skater на сей раз завернут в неубедительную обертку из скучного Лос-Анджелеса, гнусного сюжета и набора уже виденных уровней. С таким же успехом вы можете достать с полки прошлогодний **Tony Hawk's Underground 2** и получить то же самое, только без безразмерного LA.

И снова здравствуйте

Внушительным стимулом к приобретению American Wasteland мог бы стать отретушированный движок, который не менялся со времен первой части. Но тут поджидает очередное разочарование — графика American Wasteland выглядит чуть ли не хуже, чем в Underground 2. Дело, видимо, в моделях и тщательности исполнения. Прошлый «Тони Хок» выглядел если не современно, то, по крайней мере, аккуратно. Нынешний, честно говоря, пугает жутковатыми текстурами не меньше, чем ирокезами на головах некоторых персонажей. Модели машин и персонажей, архитектура, даже дизайн интерфейса — во всем этом чувствуется, как Neversoft буквально выдавливали из себя American Wasteland.

Ну и отдельным абзацем управление. За PC-версию отвеча-

ла студия Aspyr, которую мы недавно хвалили за **Stubbs The Zombie**. Так вот, сотрудников, которые занимались настройкой клавиш, необходимо немедленно усыпить. American Wasteland обладает самым чудовищным управлением в истории компьютерных игр. Нет, правда! На экране регулярно возникают совершенно непонятные иконки, которые призваны пояснить, какую клавишу вам необходимо нажать. Однако что за клавиши имеются в виду — категорически непонятно. Отдаленно напоминающая букву «С» иконка на деле оказывается «Е», кнопка «Esc» не позволяет выйти из меню — за эту функцию тут почему-то отвечает цифра 6 на дополнительной клавиатуре. Прилагаемое к коробочной версии руководство ситуацию не проясняет — внутри нет расшифровки загадочных иконок.

Чтобы выполнить простейший трюк, необходимо нажать как минимум три кнопки. Геймпад не просто желателен, он — жизненно необходим.

Традиционно хороши только звук и саундтрек. Новые рок-герои перепевают специально для American Wasteland панк-классику, а Bloc Party даже сочинили специальный ремикс своего главного хита Like Eating Glass. Это не говоря о том, что хип-хоп тут представлен не MTV-репертуаром, а вполне себе серьезными мужчинами вроде MF Doom.

■ ■ ■

Все это грустно. Neversoft, талантливые и изобретательные разработчики, явно устали. Семь лет делать одну и ту же игру невозможно. Прекратит ли Activision паразитировать на удачном бренде, покажут только продажи. При удачном стечении обстоятельств American Wasteland окажется коммерческим провалом, что наконец освободит Neversoft из-под собственноручно созданного гнета.

Есть, правда, большие сомнения, что все произойдет именно так. Потому что подо всем вышеозначенным непотребством скрывается все же интересная игра. Семилетней давности, но разве это кого-нибудь когда-то волновало? ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная часть бессмертного скейтерского сериала буквально пропитана усталостью. Путь к хорошему геймплее лежит через тернии непристойной графики, унылых декораций и дурацкого управления, граничащего с самоистязанием. Neversoft пора остановиться.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★ 2.0

РЕЙТИНГ

6,5

“ИГРОМАНИИ”



ОБЛОЖКА

CRASHDAY

Георгий Курган

Вы думаете, быструю езду любят только русские? Отнюдь! Прокатиться с ветерком не прочь чуть ли не каждый представитель современного человечества. Прямое тому подтверждение — неумолимо растущие доходы производителей автомобилей. Однако позволить себе роскошную машину могут, увы, далеко не все.

Есть в человеке и другая страсть — страсть к разрушению. Каждому из нас иногда хочется что-нибудь разбить, свернуть в морской узел или разнести в клочья — хотя бы из академического интереса. С этой склонностью вообще беда. Стоит только пнуть на улице бездомную дворнягу — тут же налетят защитники животных и заставят раскошелиться на крупный штраф. И будут, в общем-то, правы — свои эмоции все-таки желательно контролировать.

Но! Для того ведь и существуют игры, чтобы удовлетворять разные нестандартные потребности без вреда для окружающих. Где как не здесь можно

промчаться по встречной со скоростью 200 км/час, заплатив за это удовольствие лишь несколько сотен рублей? Или проветрить черепу отряду террористов (цена будет примерно та же самая)? И все это, заметьте, не вылезая из удобного кресла!

А уж если можно одновременно и прокатиться с ветерком, и разломать что-нибудь, как игре **Crashday**, то это вообще счастье! Причем за ту же самую цену.

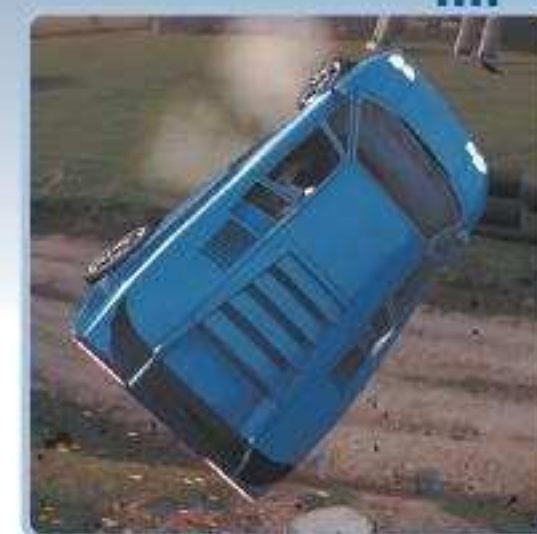
Я люблю кататься!

Наверняка вы уже читали превью на **Crashday** в прошлом номере «Игромании». И, может, даже успели ознакомиться с демоверсией игры. С тех пор ничего особенно не изменилось. Мы действительно имеем дело с аркадным автосимулятором, цель которого — максимально увлечь и развлечь игрока, не запугивая его страшными терминами и детальными техническими характеристиками. Уверены, вы почувствуете это с первых же кадров — атмосфера в **Crashday** непри-

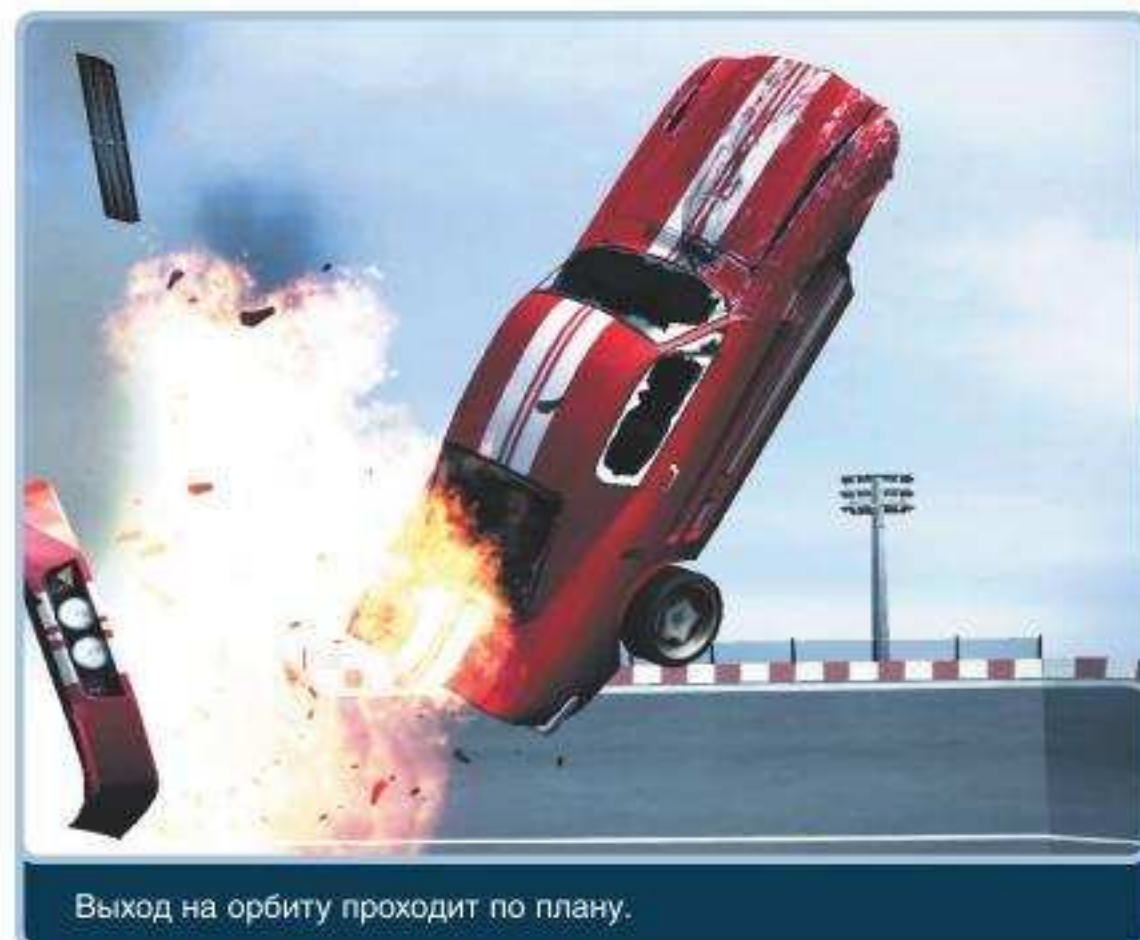
жуденная и располагает к веселью. Позднее мы еще затронем тему зрелищности, ну а пока...

...пока давайте поговорим о местном геймплее. С разнообразием у **Crashday** все в порядке — от обилия игровых режимов глаза поначалу просто разбегаются. Через какое-то время, правда, понимаешь, что действительно новых идей здесь в общем-то нет — дабы угодить наиболее широкому кругу игроков, разработчики вооружились схемой «с миру по нитке» и собрали почти все чужие успешные наработки. Удалось им это или нет — покажет только рейтинг продаж, но факт остается фактом: выбор есть, и заметный.

Самый, наверное, неприметный и скучный из игровых режимов — это собственно гонки. Не потому что они плохо реализованы, а просто потому, что для этой цели есть игры куда более высокого уровня, чем **Crashday**. Здесь же лучше развлечь себя каскадерскими упражнениями, где за эффектные трюки и прыжки начисляют очки. На «ка-



скадерских» трассах в этом режиме установлено множество различных подъемов, трамплинов и уступов — все для того, чтобы можно было, разогнавшись, взмыть куда-нибудь под облака, а потом с диким грохотом обрушиться на бетон. Или эффектно зацепиться в полете бампером за бетонное ограждение и, совершив пятикратный переворот в воздухе, врезаться прямо в цистерну с горючим. Думаете, за этими красивыми, но фатальными действиями неминуемо следует надпись «Game Over»? Как бы не так! Реалистичность здесь не в чести: за символический штраф по оч-



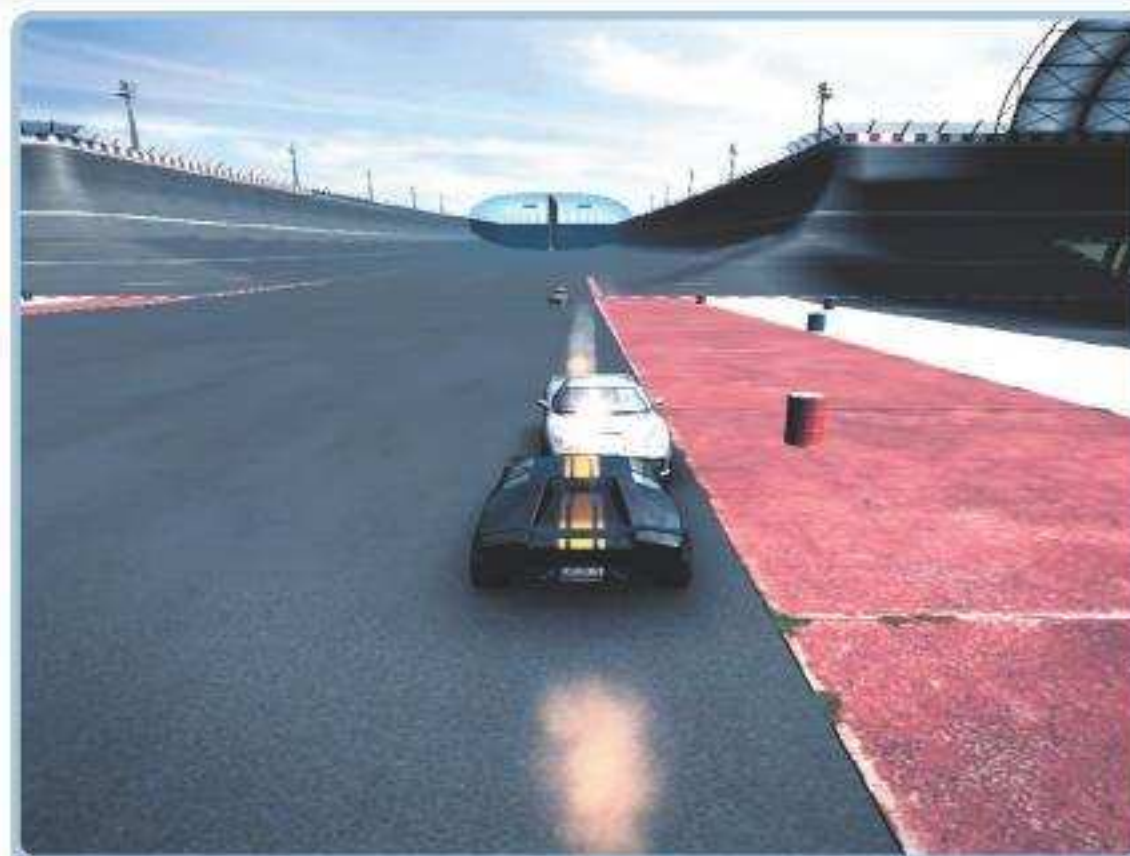
Выход на орбиту проходит по плану.



Эта замечательная картинка мигом вызывает ностальгию о детских играх «в машинки».



Главное отличие Crashday от старичка Carmageddon — это «гламурность».



Столкновение лоб в лоб. О да!

кам машина, которая только что пылала вместе с агонизирующим водителем, снова будет задорно реветь мотором.

Надоело изображать из себя бешеного суслика? Без проблем, добро пожаловать в Wrecking Mode. Здесь все как в старые добрые времена: закрытая арена и толпа противников, которых следует растерзать. Можно по-простецки таранить их, можно расстреливать из пулемета и лупить ракетами. Задорно и не напрягает. Куча машин несется навстречу друг другу, кто-то сталкивается, кто-то пытается маневрировать, кого-то зацепило ракетой и подбросило в воздух. Смерть, опять же, не влечет за собой сколько-нибудь заметных санкций — разве что приближает одного из соперников к победе.

Есть и более оригинальные режимы. Например, Hold the Flag, аналог Capture the Flag из мультиплеерных шутеров. Суть в следующем: на карте лежит некий маркер. Игрок, первый схвативший его, должен проехать через серию контрольных точек, чтобы победить. Задача всех остальных — как следует отметить наглеца и отобрать флаг. Перехвативший эстафету сам становится жертвой — и так пока не надоест.

Или вот еще режим Pass the Bomb. Напоминает салочки, только в исполнении арабских шахидов, так как на одну из машин крепится бомба. Задача водителя — «осалить» кого-нибудь

из противников бампером, передав ему смертоносный заряд. Бомба тем временем тикает и через некоторое время сказочке конец. Ну а тот, кто выжил, молодец. Игрок, сумевший передать бомбу перед самым взрывом, получает несколько бонусных очков. Такая вот нехитрая арифметика.

К бомбам авторы Crashday вообще относятся с особым трепетом: они здесь есть аж в двух игровых режимах. В одном из них, Bomb Run, автомобиль взлетает на воздух, если скорость падает ниже определенного уровня. В другом — Vehicle Blast — предлагают, разогнавшись с трамплина, взорваться в полете и увеличить таким образом дальность прыжка.

Для тех, кто желает последовательно попробовать все игровые режимы, предусмотрена кампания. Простой и незатейливый сюжет закручен вокруг коммерческих взаимоотношений между молодым гонщиком и его алчным спонсором-скуперджем. И никто бы не обратил на эту историю внимания, если бы не одно «но»: продвижение в режиме карьеры открывает новые трассы, автомобили и детали для тюнинга. Так что играть все равно придется.

Кстати, пару слов о тюнинге. Думаю, здесь никто не ждал от игры откровений. И правильно — по части копания во внутренностях машины есть куда более серьезные проекты. Зато поменять обвесы, улучшить броню

или прикрутить красивый спойлер — это пожалуйста. Ну и перекрасить машину можно чуть ли не в любой момент.

Только не надо, не надо тормозить!

После каждой гонки можно посмотреть реплей. Именно здесь очень хорошо заметно желание разработчиков сделать игру как можно более зрелищной. Можно выбрать чуть ли не полтора десятка ракурсов, восьмикратно замедлить время, посмотреть на события глазами разных водителей — словом, провести разбор полетов со вкусом.

Встроенный редактор трасс сделан в 2D по схеме «хватай-тащи-клади». Особого простора для фантазии подобная схема не дает, но склепать за пару часов простенькую трассу вполне позволяет. Свое творение можно выложить на суд общественности — разработчики поддерживают народное творчество.

Не забыт и мультиплеер — в нем все почти так же, как в игре с компьютером, только на порядок интересней. Уже сейчас на серверах достаточно много народу, так что народные массы Crashday явно приняли хорошо. Ничего странного в этом нет — игр, подобных Carmageddon, в последнее время выходит не так уж и много.

Ну а что же с графикой? Если честно, у игры очень неоднозначный движок. На одной чаше весов — неплохая физика, качест-

венные модели автомобилей и система повреждений. На другой — скучные спецэффекты, унылые пейзажи и мелкие, но неприятные баги. Масла в огонь нашего гнева подливает и не самое хорошее управление — более или менее нормально получается играть только с клавиатуры. Однако в целом впечатление положительное — в конце концов, картинка у игры вполне симпатичная, да и системные требования не кусаются. Большого для аркадных покатушек и не надо.

■ ■ ■

Итак, если подвести итоги, то получится, что ругать нашу гостью, по большому счету, не за что: вроде бы и интересно, и разнообразно, и даже где-то красиво. Почему же тогда поставлена столь скромная оценка? Все очень просто: перед нами — явный представитель «среднего класса» от мира компьютерных игр. То есть вроде бы все на месте, все достойно, но ни затянуть игрока с головой, ни удивить чем-то доселе невиданным у Crashday не выходит — другая весовая категория. Однако далеко не все игры рождаются для того, чтобы совершать геймплейные революции и переворачивать наши представления о том или ином жанре с ног на голову. Большинство из них появляется просто для того, чтобы развлекать пользователя. А с этим Crashday справляется очень даже хорошо. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Круши, ломай и не забывай крутить рулевое колесо! Crashday открывает сезон нарушения правил дорожного движения!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”



ВОКРУГ СВЕТА ЗА 80 ДНЕЙ

80 DAYS: AROUND THE WORLD ADVENTURE

Олег и Егор Москвитины

Разработчики квестов любят Жюль Верна по двум очень веским причинам. Причина первая: отец научной фантастики написал множество удивительных книг, каждая из которых — готовый сценарий для квеста по мотивам. В самом деле, редкий человек на этой планете не грезил в детстве (реже — в зрелости, подозрительно чаще — в старости) о судьбе отважного путешественника, что облетел мир за восемьдесят дней, побывал на Луне, а напоследок покорил морское дно и земную твердь. Причина вторая: разработчикам нет нужды тайком заимствовать идеи Жюль Верна и называть их другими именами, ведь никаких авторских прав у потомков писателя не осталось. Работы фантаста отныне проходят по категории «для открытого публичного

использования», то есть доступ к классике имеют абсолютно все обитатели планеты Земля и оцепанной астрономами части космоса. Да-да, и вы в том числе.

Именно поэтому производство квестов по мотивам романов величайшего фантазера XIX века сейчас набирает промышленные обороты. Мы уже играли в **Return to Mysterious Island**, **Voyage: Inspired by Jules Verne** и **Journey to the Center of the Earth**, а теперь пробуем на зуб «Вокруг света за 80 дней» от франко-украинской студии **Frogwares**.

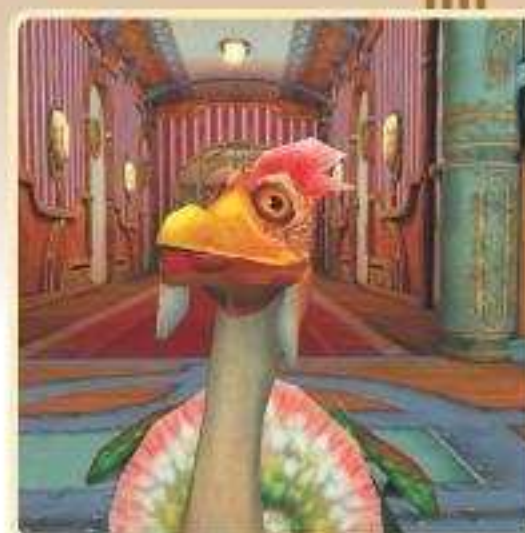
Время — вперед

Ждать от авторов уже упомянутого **Journey to the Center of the Earth**, **The Mystery of the Mummy** и **The Silver Earring** (обе

по-прежнему «бесплатным» произведениям сэра Артура Конана Дойля) бережного обращения с оригиналом по меньшей мере странно. Так и есть — от романа Жюль Верна игра унаследовала только название и тягу к удивительным изобретениям. Вместо того чтобы примерить шкуру Филеаса Фогга или его слуги Паспарту, нас заставляют «упаковаться» в тело некоего Оливера Лавишхарта, молодого человека с принципами, но без комплексов, Оливер — редкий циник и сквернослов, но ничто человеческое ему не чуждо: он соглашается помочь своему дяде выиграть пари и восстановить честь изобретателя. Дело в том, что патенты на четыре творения дядюшки Мэтью пропали, и расстроенный инженер сгоряча дал слово, что повторит восьмидеся-

тидневное путешествие Филеаса Фогга и сумеет подтвердить свои авторские права. Разумеется, в кругосветный круиз вместо вспыльчивого изобретателя отправляется племянник.

Если хотите, назовите это сиквелом классического романа. Герои книги косвенно участвуют в сюжете игры, а в правом верхнем углу экрана даже есть окошко, где сравниваются ваши успехи и достижения Фогга — кто быстрее? «Вокруг света за 80 дней» принадлежит к редкой породе квестов в реальном времени (см. **The Last Express**). Тревожное щебетание минутной стрелки задает особый темп игры: мы все



Гонка вокруг света немыслима без экзотических болидов. Наш выбор — скейт-самолет. Вон в том колесе очень неудобно следить за дорогой, коляска ездит только на АИ-92, а верблюд... верблюд вообще негодяй!



Шотландских маркетологов хватило лишь на половину идеи — запульнуть в небо аэростат с оригинальной надписью на борту. Подбирать для летающей рекламной продукции правильную высоту их, видимо, не учили.

Пророчества Жюль Верна



Еще при жизни вокруг личности Жюль Верна ходило множество мифов. На пике творческой деятельности писатель ежегодно выпускал по два тома своих произведений, и такая плодовитость не могла не вызывать подозрений. Мог ли один человек обладать столь безграничными научными познаниями? Как он успевал и писать, и путешествовать? В ереси в тот просвещенный век уже, к счастью, не обвиняли, а вот в «литературном негритянстве» и злоупотреблении галлюциногенами — повсеместно. Одни считали, что фантаст живет в затворничестве и всю информацию о

внешнем мире черпает из книг. Другие утверждали, что под псевдонимом «Jules Verne» скрывается целое сообщество ученых, литераторов и путешественников.

Скорее всего, Жюль Верн просто прятал у себя на чердаке небольшую машину времени. Именно с ее помощью он предсказал в романе «Париж в XX веке» появление «телефотов» — устройств для передачи текстов и изображений по обыкновенным телефонным проводам. Сравните с факсами и улыбнитесь. В произведении «Вокруг Луны» писатель убедительно описал явление невесомости, хотя до первых полетов в космос оставался без малого век. Фантасту даже удалось предсказать точку падения «Аполлона-11» в 1969 году: у Верна космический корабль приводняется в Тихом океане в трех милях от места крушения американского шаттла. Кстати, в романе «С Земли на Луну» взлет производится во Флориде, недалеко от мыса Канаверал. Примерно там же сейчас запускает свои корабли NASA...

время куда-то мчимся, рискуем не успеть. Можно выбрать самый низкий из трех уровней сложности и тогда часы остановятся — но наслаждения от процесса будет уже чуточку меньше.

А еще у Оливера есть скверная черта — время от времени он, мерзавец эдакий, нуждается в коротких перекурах. Внизу экрана даже есть стремительно убывающая полоска бодрости. Когда она окончательно растает, герой уснет и проснется лишь через двенадцать часов. Приходится подкармливать Оливера в фаст-фудах и седлать транспортные средства. Как, вы разве не знали? «Вокруг света за 80 дней» местами можно использовать как синтетический заменитель какой-нибудь GTA! В этом квесте вас ждут длительные путешествия по четырем городам (Каиру, Бомбею, Иокогаме и Сан-Франциско), и признаться, без личного

ковра-самолета или ручного слона в этих населенных пунктах делать нечего. Мы не знаем, как должен выглядеть идеальный симулятор перекладного верблюда, но к управлению в этой игре у нас претензий нет. Разве что ковер-самолет отказывается преодолевать ступеньки, а столкновения с прохожими ни к чему зрелищному не приводят. Но это, право слово, ерунда — на закуску у нас есть еще и затяжные поездки на поезде, полеты на дирижабле и заплывы на лайнере...

Зато с пешеходной частью все уже не так шоколадно. Несмотря на громкие обещания, отвлечься от пиксель-хантинга не удалось. Напротив, поиск активных объектов предельно усложнен: иногда приходится усердно крутить камерой, чтобы «подсветить» ту или иную вещь. Страсть разработчиков к акробатическим паззлам (да-да, готовьтесь ска-

кать по скалам и лазать по канатам!) тоже привела к плачевным результатам. Расстраивает даже не возня с камерой, а общая примитивность: прыгать приходится именно там, где хочется разрабатчикам, и не сантиметром левее. А еще иногда Оливеру приходится встать в стойку им. Сэма Фишера, чтобы прокрасться мимо британских патрульных (но стелс-элементы, как ни странно, совсем не напрягают).

На обеде у сфинкса

Если не считать вышеперечисленных отклонений от нормы, «Вокруг света за 80 дней» — типичный трехмерный квест. И как квест игра поначалу разочаровывает: в Каире на первых порах делать нечего. Перед нами огромный город, в котором мы никому не нужны! По улицам рассеянно слоняются клонированные аборигены, способные лишь выдать из себя одну не всегда удачную шутку. Что-нибудь открутить, переставить, поломать или присоединить тоже не получается — мы будто на экскурсии. Оказывается, разработчики сами выбирают место и время подвига, а игрок может лишь бежать туда, куда указывает стрелка компаса. Там его ждут разговорчивые NPC, скриптовые сценки и паззлы разной степени тяжести. Чаще всего надо найти какой-то предмет и применить его на каком-то объекте, но бывают задания и поинтереснее — например, завалить все входы в пещере разбойников (Али-Баба, что называется, отдыхает). Или исследовать развалины египетского храма — тут уже приходит очередь Лары Крофт нервно курить в сторонке. Не обошлось без классического эпизода с переодеванием, но здесь он имеет неожиданный политический оттенок: у Оливера слишком приметный оранжевый шарф, поэтому в Каире его отовсюду гонят обидными словами.

Надо сказать, игра не стесняется шутить на национальные темы. Сумасшедшие шотландцы одержимы желанием нарядить весь мир в килты. Арабы традиционно представлены щедушными, но обаятельными торговцами. Немцы чопорны и говорят с акцентом. Американцы суетли-

вы и надменны. Индийцы грезят Болливудом. Японцы... ну, вы и сами знаете, чего ждать от японцев в приключенческих играх.

Русскоязычным играм шутить вообще противопоказано, особенно когда речь идет о юморе выше пояса. «Вокруг света за 80 дней» — не исключение: шуток здесь хватит на десять сезонов КВН, но неуместность и скабрёзность отдельных экзemplаров безжалостно режет уши. С другой стороны, абсолютное большинство гэгов удалось — вы обязательно поймаете себя на мысли, что всю игру ваше лицо не покидала довольная ухмылка.

А еще здесь отличная озвучка! Ни одна реплика не осталась немой, а над основными персонажами явно работали профессиональные актеры. Жаль только, что качество самих диалогов иногда расстраивает. Ах да, и про обаятельный саундтрек не забудьте.

Пенять квест за графику — последнее дело, но в случае с «Вокруг света за 80 дней» до ногоприкладства и не дойдет. Герои не страдают от полигонального недоедания, они убедительно анимированы, детализация лиц и одежды на высоте. Окружающий мир — яркий и красочный. Единственный недостаток — производительности ради игра любит менять четкие парадные текстуры объектов на блеклые и размытые. Стандартная, казалось бы, практика, но здесь метаморфозы почему-то происходят прямо под нашим носом.

■ ■ ■

Хотя игра и не замечена в порочащих кроссплатформенных связях со всякими «Мегадрайвами», «Спектрумами» и прочими плейстейшенами, сохраняться где попало нельзя. В начале каждого из десяти коротеньких эпизодов делается автозапись, поэтому после прохождения меню загрузки начинает напоминать набор сцен из DVD. Впрочем, пересматривать это кино вам вряд ли захочется. Но один раз сходить на «фильм» под названием «Вокруг света за 80 дней» все-таки стоит. Пускай эта игра не хватает звезд с неба, но и безговать качественным, красочным и остроумным квестом было бы неправильно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Местами остроумный, местами примитивный, но неизменно интересный и милый квест.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

«ИГРОМАНИИ»

THE SIMS 2

OPEN FOR BUSINESS



Уберкорпорация **Electronic Arts** (а вернее, та часть ее дружной семьи, которая называется компанией **Maxis**) продолжает улучшать и совершенствовать свой главный игросериал — **The Sims 2** — и за последние полтора года выпускает вот уже третий по счету аддон.

Мне тут подсказывают, что обычно в этом месте в рецензиях должна обязательно быть фраза о «попытках выжать побольше денег из игроков», «перепродаже старой игры за новые деньги» или тому подобные мерзкие гадости. Но — фразы сегодня не будет. По сути, **The Sims 2: Open for Business** нельзя даже назвать обидным словом «аддон». Это, так сказать, «дополнение» легко тянет на самостоятельную и притом весьма неплохую новую игру.

От ПБОЮЛ к ООО

Как несложно догадаться, в **Open for Business** сим-человечкам предлагается именно что заняться бизнесом: бросить к чертям хорошую, высокооплачиваемую, но все-таки наемную работу и открыть собственное дело. Движение к Большой Американской

Мечте начинается с банального. В один прекрасный день ваш персонаж включает компьютер, нажимает две кнопки и в мгновение ока из простого обывателя превращается в гордого ПБОЮЛа (то есть предпринимателя без организации юридического лица). На честно скопленные деньги покупается кассовый аппарат, прямо в гостиную устанавливаются два стеллажа для товаров, а в гараже организуется кустарный цех по производству чего-либо. Например, по выпечке свежего хлеба. Валяя тесто и скатывая рогастики, можно скопить вполне достойную сумму (если, конечно, ваш изможденный круглосуточной работой бизнесмен еще найдет силы и время стоять на кассе и впаривать товар покупателям-соседям) и задуматься о расширении сфер влияния.

Если дела пойдут хорошо, то со временем можно дорасти уже до масштабов ИЧП (индивидуального, то есть, частного предприятия) — нанять сотрудников, установить в доме дорогостоящее оборудование и даже построить на приусадебном участке собственный мини-маркет. К

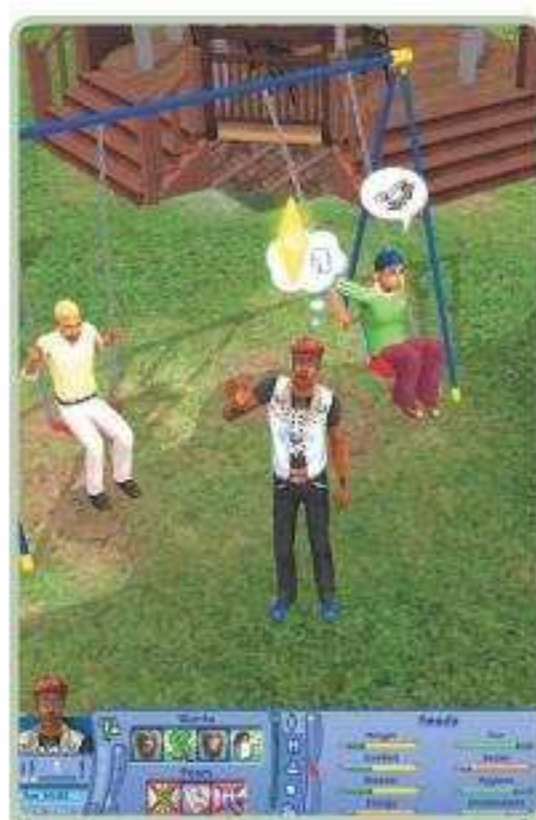
тому моменту ваш персонаж уже перестанет заниматься всякой мелочью и превратится в полноценного менеджера-управленца. Мотивация персонала (путем долгих душевных бесед), назначение зарплат, штрафов и премий, повышения по службе и показательные увольнения — все это отнимет пару-другую недель вашего личного времени, и в итоге вы или разоритесь, или дойдете до следующей ступени развития. И уж тогда!

Скопив не менее двухсот тысяч локальных у.е., уже стоит задуматься о покупке предприятия «под ключ» и организации полноценного ООО, которому может принадлежать боулинг, ресторан, ночной клуб или даже модный бутик в даунтауне. Понятно, что с расширением бизнеса увеличится и вся сопутствующая головная боль, но кайф от достигнутых результатов — вот клянусь своей треуголкой — будет просто невероятный.

Теперь о плохом — благо плохого здесь немного. И без того разросшийся за два аддона интерфейс игры в **Open for Business** превратился в некое подобие приборной доски атом-



Все правильно: содержание собственного модного бутика приносит одну лишь головную боль...



...Как, впрочем, и попытки сделать рентабельным парк культуры и отдыха.

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Maxis
Издатель в России	Софт Клуб
Похожесть	The Sims 2
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Три CD
Сайт игры	http://thesims2.ea.com/about/ep3_index.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

ной субмарины. От обилия всевозможных кнопочек, галочек, флажков и всплывающих подсказок дико рябит в глазах и на освоение всех премудростей местного управления уйдет никак не десять минут. Кроме того, чтобы ваш бизнес стал действительно успешным, его потребуется контролировать 24 часа в сутки. А это — по понятным причинам — не всегда получается: несмотря на все заботы, сим-человечкам все еще нужно хоть изредка есть, спать и, извините, справлять нужду. Наконец, если вы действительно дорастаете до уровня серьезного предпринимателя и владельца одного (или что хуже — нескольких) магазинов, то кроме ведения бизнеса просто физически не будете успевать ничего другого.

■ ■ ■

В общем, если вы по каким-то причинам считаете себя действительно хардкорным Sims-фанатом, то вполне может быть, что **Open for Business** станет лучшим приобретением месяца. Ну а если нет, то лучше подождите до конца апреля, когда должен выйти следующий, более «стандартный» аддон — **The Sims 2: Family Fun**. Тонны модной одежды, коллекция экзотической мебели, навороченные детские игрушки и ничего кардинально нового. Миллионы домохозяек будут, конечно же, в восторге, но профессиональным симоводам и симоводам придется ждать осени и анонса следующего, «полноценного» **The Sims 2**-дополнения. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Аддон, который вполне тянет на полноценную игру жанра «социально-экономический симулятор». В перерывах между едой, сном и опраливанием естественных надобностей сим-человечки организуют ИЧП и ООО, ведут бизнес, зарабатывают деньги и движутся навстречу Большой Американской Мечте.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

“ИГРОМАНИИ”

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

СУДЬБА СРЕДИЗЕМЬЯ В ТВОИХ РУКАХ

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ **ИГРЫ** НА НОМЕР 9993

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

Пройти нелегкой дорогой героя под силу только сильным, но мы уверены, — Вы в их числе. Выполняйте квесты, уничтожайте жестоких противников и двигайтесь вперед, навстречу победе.

30000514

КИРИТ УНГОЛ

Жестокие орки заточили Фродо в неприступной крепости. Множество противников, сокровища и головоломки в этой игре есть все, что нужно для настоящего экшена.

30000214

ГОРЛУМ

Общайтесь с Горлумом, как с живым человеком. Он будет злым или добрым, послушным или непоседливым. Он будет таким, каким вы его воспитаете.

30000314

ТРОПАКИ МЕРТВЫХ

Леголас и Гимли попали в ловушку и вам предстоит спасти их. Но что ждет наших героев, когда они выберутся из каменного плена? Только холодная сталь меча может дать ответ на этот вопрос.

30000614

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ **КАРТИНКИ** НА НОМЕР 9991

16005214	16000114	16005414	16005614	16006214	16007114	16008614
16006314	16009514	16009614	16000214	16007914	16008014	16007214

Стоимость запроса (без НДС) на получение java-игры на номер 9993 для абонентов МТС, Билайн — 2.99 \$, Мегафон — 89.7 Руб.

Стоимость запроса (без НДС) на получение цветной картинку на номер 9991 для абонентов МТС, Билайн — 0.99 \$, Мегафон — 29.7 Руб.

Для получения картинки, или Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.

Игры: Kylin/Heron/Nokia 3510i, 3100, 3120, 3220, 3220i, 6110i, 6120, 6220, 6610, 6620, 6630, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000. Nokia 3510i, 3100, 3120, 3220, 3220i, 6110i, 6120, 6220, 6610, 6620, 6630, 7210, 7220, 7230, 7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310, 7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390, 7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470, 7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550, 7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630, 7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710, 7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790, 7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870, 7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950, 7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030, 8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110, 8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190, 8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270, 8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350, 8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430, 8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510, 8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590, 8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670, 8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750, 8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830, 8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910, 8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990, 9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070, 9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150, 9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230, 9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310, 9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390, 9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470, 9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550, 9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630, 9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710, 9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790, 9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870, 9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950, 9960, 9970, 9980, 9990, 10000. Samsung SGH-D600, SGH-D610, SGH-D620, SGH-D630, SGH-D640, SGH-D650, SGH-D660, SGH-D670, SGH-D680, SGH-D690, SGH-D700, SGH-D710, SGH-D720, SGH-D730, SGH-D740, SGH-D750, SGH-D760, SGH-D770, SGH-D780, SGH-D790, SGH-D800, SGH-D810, SGH-D820, SGH-D830, SGH-D840, SGH-D850, SGH-D860, SGH-D870, SGH-D880, SGH-D890, SGH-D900, SGH-D910, SGH-D920, SGH-D930, SGH-D940, SGH-D950, SGH-D960, SGH-D970, SGH-D980, SGH-D990, SGH-E600, SGH-E610, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E640, SGH-E650, SGH-E660, SGH-E670, SGH-E680, SGH-E690, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E720, SGH-E730, SGH-E740, SGH-E750, SGH-E760, SGH-E770, SGH-E780, SGH-E790, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-E830, SGH-E840, SGH-E850, SGH-E860, SGH-E870, SGH-E880, SGH-E890, SGH-E900, SGH-E910, SGH-E920, SGH-E930, SGH-E940, SGH-E950, SGH-E960, SGH-E970, SGH-E980, SGH-E990, SGH-F100, SGH-F110, SGH-F120, SGH-F130, SGH-F140, SGH-F150, SGH-F160, SGH-F170, SGH-F180, SGH-F190, SGH-F200, SGH-F210, SGH-F220, SGH-F230, SGH-F240, SGH-F250, SGH-F260, SGH-F270, SGH-F280, SGH-F290, SGH-F300, SGH-F310, SGH-F320, SGH-F330, SGH-F340, SGH-F350, SGH-F360, SGH-F370, SGH-F380, SGH-F390, SGH-F400, SGH-F410, SGH-F420, SGH-F430, SGH-F440, SGH-F450, SGH-F460, SGH-F470, SGH-F480, SGH-F490, SGH-F500, SGH-F510, SGH-F520, SGH-F530, SGH-F540, SGH-F550, SGH-F560, SGH-F570, SGH-F580, SGH-F590, SGH-F600, SGH-F610, SGH-F620, SGH-F630, SGH-F640, SGH-F650, SGH-F660, SGH-F670, SGH-F680, SGH-F690, SGH-F700, SGH-F710, SGH-F720, SGH-F730, SGH-F740, SGH-F750, SGH-F760, SGH-F770, SGH-F780, SGH-F790, SGH-F800, SGH-F810, SGH-F820, SGH-F830, SGH-F840, SGH-F850, SGH-F860, SGH-F870, SGH-F880, SGH-F890, SGH-F900, SGH-F910, SGH-F920, SGH-F930, SGH-F940, SGH-F950, SGH-F960, SGH-F970, SGH-F980, SGH-F990, SGH-G100, SGH-G110, SGH-G120, SGH-G130, SGH-G140, SGH-G150, SGH-G160, SGH-G170, SGH-G180, SGH-G190, SGH-G200, SGH-G210, SGH-G220, SGH-G230, SGH-G240, SGH-G250, SGH-G260, SGH-G270, SGH-G280, SGH-G290, SGH-G300, SGH-G310, SGH-G320, SGH-G330, SGH-G340, SGH-G350, SGH-G360, SGH-G370, SGH-G380, SGH-G390, SGH-G400, SGH-G410, SGH-G420, SGH-G430, SGH-G440, SGH-G450, SGH-G460, SGH-G470, SGH-G480, SGH-G490, SGH-G500, SGH-G510, SGH-G520, SGH-G530, SGH-G540, SGH-G550, SGH-G560, SGH-G570, SGH-G580, SGH-G590, SGH-G600, SGH-G610, SGH-G620, SGH-G630, SGH-G640, SGH-G650, SGH-G660, SGH-G670, SGH-G680, SGH-G690, SGH-G700, SGH-G710, SGH-G720, SGH-G730, SGH-G740, SGH-G750, SGH-G760, SGH-G770, SGH-G780, SGH-G790, SGH-G800, SGH-G810, SGH-G820, SGH-G830, SGH-G840, SGH-G850, SGH-G860, SGH-G870, SGH-G880, SGH-G890, SGH-G900, SGH-G910, SGH-G920, SGH-G930, SGH-G940, SGH-G950, SGH-G960, SGH-G970, SGH-G980, SGH-G990, SGH-H100, SGH-H110, SGH-H120, SGH-H130, SGH-H140, SGH-H150, SGH-H160, SGH-H170, SGH-H180, SGH-H190, SGH-H200, SGH-H210, SGH-H220, SGH-H230, SGH-H240, SGH-H250, SGH-H260, SGH-H270, SGH-H280, SGH-H290, SGH-H300, SGH-H310, SGH-H320, SGH-H330, SGH-H340, SGH-H350, SGH-H360, SGH-H370, SGH-H380, SGH-H390, SGH-H400, SGH-H410, SGH-H420, SGH-H430, SGH-H440, SGH-H450, SGH-H460, SGH-H470, SGH-H480, SGH-H490, SGH-H500, SGH-H510, SGH-H520, SGH-H530, SGH-H540, SGH-H550, SGH-H560, SGH-H570, SGH-H580, SGH-H590, SGH-H600, SGH-H610, SGH-H620, SGH-H630, SGH-H640, SGH-H650, SGH-H660, SGH-H670, SGH-H680, SGH-H690, SGH-H700, SGH-H710, SGH-H720, SGH-H730, SGH-H740, SGH-H750, SGH-H760, SGH-H770, SGH-H780, SGH-H790, SGH-H800, SGH-H810, SGH-H820, SGH-H830, SGH-H840, SGH-H850, SGH-H860, SGH-H870, SGH-H880, SGH-H890, SGH-H900, SGH-H910, SGH-H920, SGH-H930, SGH-H940, SGH-H950, SGH-H960, SGH-H970, SGH-H980, SGH-H990, SGH-I100, SGH-I110, SGH-I120, SGH-I130, SGH-I140, SGH-I150, SGH-I160, SGH-I170, SGH-I180, SGH-I190, SGH-I200, SGH-I210, SGH-I220, SGH-I230, SGH-I240, SGH-I250, SGH-I260, SGH-I270, SGH-I280, SGH-I290, SGH-I300, SGH-I310, SGH-I320, SGH-I330, SGH-I340, SGH-I350, SGH-I360, SGH-I370, SGH-I380, SGH-I390, SGH-I400, SGH-I410, SGH-I420, SGH-I430, SGH-I440, SGH-I450, SGH-I460, SGH-I470, SGH-I480, SGH-I490, SGH-I500, SGH-I510, SGH-I520, SGH-I530, SGH-I540, SGH-I550, SGH-I560, SGH-I570, SGH-I580, SGH-I590, SGH-I600, SGH-I610, SGH-I620, SGH-I630, SGH-I640, SGH-I650, SGH-I660, SGH-I670, SGH-I680, SGH-I690, SGH-I700, SGH-I710, SGH-I720, SGH-I730, SGH-I740, SGH-I750, SGH-I760, SGH-I770, SGH-I780, SGH-I790, SGH-I800, SGH-I810, SGH-I820, SGH-I830, SGH-I840, SGH-I850, SGH-I860, SGH-I870, SGH-I880, SGH-I890, SGH-I900, SGH-I910, SGH-I920, SGH-I930, SGH-I940, SGH-I950, SGH-I960, SGH-I970, SGH-I980, SGH-I990, SGH-J100, SGH-J110, SGH-J120, SGH-J130, SGH-J140, SGH-J150, SGH-J160, SGH-J170, SGH-J180, SGH-J190, SGH-J200, SGH-J210, SGH-J220, SGH-J230, SGH-J240, SGH-J250, SGH-J260, SGH-J270, SGH-J280, SGH-J290, SGH-J300, SGH-J310, SGH-J320, SGH-J330, SGH-J340, SGH-J350, SGH-J360, SGH-J370, SGH-J380, SGH-J390, SGH-J400, SGH-J410, SGH-J420, SGH-J430, SGH-J440, SGH-J450, SGH-J460, SGH-J470, SGH-J480, SGH-J490, SGH-J500, SGH-J510, SGH-J520, SGH-J530, SGH-J540, SGH-J550, SGH-J560, SGH-J570, SGH-J580, SGH-J590, SGH-J600, SGH-J610, SGH-J620, SGH-J630, SGH-J640, SGH-J650, SGH-J660, SGH-J670, SGH-J680, SGH-J690, SGH-J700, SGH-J710, SGH-J720, SGH-J730, SGH-J740, SGH-J750, SGH-J760, SGH-J770, SGH-J780, SGH-J790, SGH-J800, SGH-J810, SGH-J820, SGH-J830, SGH-J840, SGH-J850, SGH-J860, SGH-J870, SGH-J880, SGH-J890, SGH-J900, SGH-J910, SGH-J920, SGH-J930, SGH-J940, SGH-J950, SGH-J960, SGH-J970, SGH-J980, SGH-J990, SGH-K100, SGH-K110, SGH-K120, SGH-K130, SGH-K140, SGH-K150, SGH-K160, SGH-K170, SGH-K180, SGH-K190, SGH-K200, SGH-K210, SGH-K220, SGH-K230, SGH-K240, SGH-K250, SGH-K260, SGH-K270, SGH-K280, SGH-K290, SGH-K300, SGH-K310, SGH-K320, SGH-K330, SGH-K340, SGH-K350, SGH-K360, SGH-K370, SGH-K380, SGH-K390, SGH-K400, SGH-K410, SGH-K420, SGH-K430, SGH-K440, SGH-K450, SGH-K460, SGH-K470, SGH-K480, SGH-K490, SGH-K500, SGH-K510, SGH-K520, SGH-K530, SGH-K540, SGH-K550, SGH-K560, SGH-K570, SGH-K580, SGH-K590, SGH-K600, SGH-K610, SGH-K620, SGH-K630, SGH-K640, SGH-K650, SGH-K660, SGH-K670, SGH-K680, SGH-K690, SGH-K700, SGH-K710, SGH-K720, SGH-K730, SGH-K740, SGH-K750, SGH-K760, SGH-K770, SGH-K780, SGH-K790, SGH-K800, SGH-K810, SGH-K820, SGH-K830, SGH-K840, SGH-K850, SGH-K860, SGH-K870, SGH-K880, SGH-K890, SGH-K900, SGH-K910, SGH-K920, SGH-K930, SGH-K940, SGH-K950, SGH-K960, SGH-K970, SGH-K980, SGH-K990, SGH-L100, SGH-L110, SGH-L120, SGH-L130, SGH-L140, SGH-L150, SGH-L160, SGH-L170, SGH-L180, SGH-L190, SGH-L200, SGH-L210, SGH-L220, SGH-L230, SGH-L240, SGH-L250, SGH-L260, SGH-L270, SGH-L280, SGH-L290, SGH-L300, SGH-L310, SGH-L320, SGH-L330, SGH-L340, SGH-L350, SGH-L360, SGH-L370, SGH-L380, SGH-L390, SGH-L400, SGH-L410, SGH-L420, SGH-L430, SGH-L440, SGH-L450, SGH-L460, SGH-L470, SGH-L480, SGH-L490, SGH-L500, SGH-L510, SGH-L520, SGH-L530, SGH-L540, SGH-L550, SGH-L560, SGH-L570, SGH-L580, SGH-L590, SGH-L600, SGH-L610, SGH-L620, SGH-L630, SGH-L640, SGH-L650, SGH-L660, SGH-L670, SGH-L680, SGH-L690, SGH-L700, SGH-L710, SGH-L720, SGH-L730, SGH-L740, SGH-L750, SGH-L760, SGH-L770, SGH-L780, SGH-L790, SGH-L800, SGH-L810, SGH-L820, SGH-L830, SGH-L840, SGH-L850, SGH-L860, SGH-L870, SGH-L880, SGH-L890, SGH-L900, SGH-L910, SGH-L920, SGH-L930, SGH-L940, SGH-L950, SGH-L960, SGH-L970, SGH-L980, SGH-L990, SGH-M100, SGH-M110, SGH-M120, SGH-M130, SGH-M140, SGH-M150, SGH-M160, SGH-M170, SGH-M180, SGH-M190, SGH-M200, SGH-M210, SGH-M220, SGH-M230, SGH-M240, SGH-M250, SGH-M260, SGH-M270, SGH-M280, SGH-M290, SGH-M300, SGH-M310, SGH-M320, SGH-M330, SGH-M340, SGH-M350, SGH-M360, SGH-M370, SGH-M380, SGH-M390, SGH-M400, SGH-M410, SGH-M420, SGH-M430, SGH-M440, SGH-M450, SGH-M460, SGH-M470, SGH-M480, SGH-M490, SGH-M500, SGH-M510, SGH-M520, SGH-M530, SGH-M540, SGH-M550, SGH-M560, SGH-M570, SGH-M580, SGH-M590, SGH-M600, SGH-M610, SGH-M620, SGH-M630, SGH-M640, SGH-M650, SGH-M660, SGH-M670, SGH-M680, SGH-M690, SGH-M700, SGH-M710, SGH-M720, SGH-M730, SGH-M740, SGH-M750, SGH-M760, SGH-M770, SGH-M780, SGH-M790, SGH-M800, SGH-M810, SGH-M820, SGH-M830, SGH-M840, SGH-M850, SGH-M860, SGH-M870, SGH-M880, SGH-M890, SGH-M900, SGH-M910, SGH-M920, SGH-M930, SGH-M940, SGH-M950, SGH-M960, SGH-M970, SGH-M980, SGH-M990, SGH-N100, SGH-N110, SGH-N120, SGH-N130, SGH-N140, SGH-N150, SGH-N160, SGH-N170, SGH-N180, SGH-N190, SGH-N200, SGH-N210, SGH-N220, SGH-N230, SGH-N240, SGH-N250, SGH-N260, SGH-N270, SGH-N280, SGH-N290, SGH-N300, SGH-N310, SGH-N320, SGH-N330, SGH-N340, SGH-N350, SGH-N360, SGH-N370, SGH-N380, SGH-N390, SGH-N400, SGH-N410, SGH-N420, SGH-N430, SGH-N440, SGH-N450, SGH-N460, SGH-N470, SGH-N480, SGH-N490, SGH-N500, SGH-N510, SGH-N520, SGH-N530, SGH-N540, SGH-N550, SGH-N560, SGH-N570, SGH-N580, SGH-N590, SGH-N600, SGH-N610, SGH-N620, SGH-N630, SGH-N640, SGH-N650, SGH-N660, SGH-N670, SGH-N680, SGH-N690, SGH-N700, SGH-N710, SGH-N720, SGH-N730, SGH-N740, SGH-N750, SGH-N760, SGH-N770, SGH-N780, SGH-N790, SGH-N800, SGH-N810, SGH-N820, SGH-N830, SGH-N840, SGH-N850, SGH-N860, SGH-N870, SGH-N880, SGH-N890, SGH-N900, SGH-N910, SGH-N920, SGH-N930, SGH-N940, SGH-N950, SGH-N960, SGH-N970, SGH-N980, SGH-N990, SGH-O100, SGH-O110, SGH-O120, SGH-O130, SGH-O140, SGH-O150, SGH-O160, SGH-O170, SGH-O180, SGH-O190, SGH-O200, SGH-O210, SGH-O220, SGH-O230, SGH-O240, SGH-O250, SGH-O260, SGH-O270, SGH-O280, SGH-O290, SGH-O300, SGH-O310, SGH-O320, SGH-O330, SGH-O340, SGH-O350, SGH-O360, SGH-O370, SGH-O380, SGH-O390, SGH-O400, SGH-O410, SGH-O420, SGH-O430, SGH-O440, SGH-O450, SGH-O460, SGH-O470, SGH-O480, SGH-O490, SGH-O500, SGH-O510, SGH-O520, SGH-O530, SGH-O540, SGH-O550, SGH-O560, SGH-O570, SGH-O580, SGH-O590, SGH-O600, SGH-O610, SGH-O620, SGH-O630, SGH-O640, SGH-O650, SGH-O660, SGH-O670, SGH-O680, SGH-O690, SGH-O700, SGH-O710, SGH-O720, SGH-O730, SGH-O740, SGH-O750, SGH-O760, SGH-O770, SGH-O780, SGH-O790, SGH-O800, SGH-O810, SGH-O820, SGH-O830, SGH-O840, SGH-O850, SGH-O860, SGH-O870, SGH-O880, SGH-O890, SGH-O900, SGH-O910, SGH-O920, SGH-O930, SGH-O940, SGH-O950, SGH-O960, SGH-O970, SGH-O980, SGH-O990, SGH-P100, SGH-P110, SGH-P120, SGH-P130, SGH-P140, SGH-P150, SGH-P160, SGH-P170, SGH-P180, SGH-P190, SGH-P200, SGH-P210, SGH-P220, SGH-P230, SGH-P240, SGH-P250, SGH-P260, SGH-P270, SGH-P280, SGH-P290, SGH-P300, SGH-P310, SGH-P320, SGH-P330, SGH-P340, SGH-P350, SGH-P360, SGH-P370, SGH-P380, SGH-P390, SGH-P400, SGH-P410, SGH-P420, SGH-P430, SGH-P440, SGH-P450, SGH-P460, SGH-P470, SGH-P480, SGH-P490, SGH-P500, SGH-P510, SGH-P520, SGH-P530, SGH-P540, SGH-P550, SGH-P560, SGH-P570, SGH-P580, SGH-P590, SGH-P600, SGH-P610, SGH-P620, SGH-P630, SGH-P640, SGH-P650, SGH-P660, SGH-P670, SGH-P680, SGH-P690, SGH-P700, SGH-P710, SGH-P720, SGH-P730, SGH-P740, SG

THE REGIMENT



Вы знаете, быть Великобританией, наверное, очень тяжело. Великая некогда империя скукожилась до размеров маленького островка, иногда шутливо называемого «51-м штатом». Эта злая шутка, в общем-то, совсем недалеко от истины: посмотрите, где сейчас США и чем занимаются британские войска в Ираке.

То же самое — и с тактическими спецназ-экшенами. Везде и всюду — американские котик-слоники. Великобритания же, родина спецназа и легендарного подразделения SAS, довольствуется лишь проектами типа **The Regiment**. Игра эта посвящена отряду Counter Revolutionary Warfare, который, как ясно из названия, давит революционную гидру в Великобритании и за ее пределами, плюс иногда борется с терроризмом.

Джентльменский калибр

Начнем с того, что игра удивительно коротка, — всего в ней пять миссий, по несколько заданий в каждой. Часть из них скопирована с реальных прототипов (например, захват иранского посольства в Лондоне), часть — вроде разборок в британском парламенте или освобождения

заложников из лондонского метро — плод чистой фантазии разработчиков. Для того чтобы получить доступ к следующему уровню, требуется набрать подходящий рейтинг. По идее он зависит от множества показателей: число убитых, скорость прохождения и т.п. В реальности же достаточно остаться в живых и не перестрелять по ошибке всех заложников. Если с последними все понятно, то с выживанием могут возникнуть проблемы. Сохраняться во время миссий нельзя, а убивают здесь с двух-трех выстрелов — и это если выбрать «аркадный режим». Если же вы чувствуете себя истинным джентльменом и грозой революции, выбирайте режим «симулятора» — здесь билет к праотцам выдается вместе с первой же пулей. В этом и заключается вся прелесть **The Regiment**: под тиканье таймера ураганом ворваться на уровень, понимая, что, с одной стороны, отсидеться в уголке не получится, а с другой — каждый выстрел для вас может стать последним. Тем более что террористы хоть и глуповатые, но стреляют быстро и метко. Драйв, джентльмены! Это покруче овсяной каши.

Но не обошлось в каше и без ложки дегтя. Да что там

ложки — целого барреля. Вас, очевидно, интересует всякая ерунда вроде предварительного планирования, экипировки и управления командой на поле боя? Ну, **The Regiment** достойна своего идейного конкурента **Rainbow Six: Lockdown**: у игрока есть команда из двух-трех человек, и на этом весь «тактический элемент» завершается. Управлять товарищами нельзя, экипировать тоже. От спецназовцев больше вреда. Они путаются под ногами, все время кричат и вообще больше подставляются под пули, чем помогают. Эту бы энергию да в нужное русло...

Впрочем, для успешной игры тактических фантазий и не потребуется: уровни в **The Regiment** прямые, как труба, никаких ответвлений не предусмотрено, весь геймплей сводится к азартной, но беспорядочной зачистке отдельных комнат, соединенных между собой одним или двумя коридорами. Реалистичность? Ну, есть некоторые мелочи: упразднены, например, аптечки, а при стрельбе на ходу три четверти пуль уходят в молоко. Но сегодня это стандартный набор, которым не брезгают и некоторые шутеры про жизнь марсиан-кро-

- Издатель: Konami Europe
- Разработчик: Kuju Entertainment
- Похожесть: Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.konami-regiment.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

вососов. Добавьте среднюю графику, дешевые эффекты и крайне невыразительный звук — получится картина, которую вряд ли полюбит даже очень фанатичный борец с терроризмом. Потому что хоть и весело, но примитивно сверх меры.



The Regiment переводится как «полк». Думаем, это слишком громкое название для компании из трех-четырех лодырей. В игре все нужно делать своими руками: выводить заложников, открывать двери, одевать наручники на раненых террористов... В общем, плохо дело. Полк наш попал под серьезное сокращение (в первую очередь, сокращение бюджета), а игра про него получилась скромная и невзрачная. Прямо как сегодняшняя Великобритания. ■



Глядя на эти текстуры, со слезами вспоминаешь 1997 год. Эх, как молоды мы были...



Редкий кадр: коллеги не любят фотографироваться и норовят ускользнуть за пределы экрана.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одно свидетельство того, что тактические экшены выбрали путь саморазрушения. **The Regiment** играется очень скучно — ведь за элитным жанром и популярной спецназ-тематикой кроется банальная второсортная стрелялка.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5,5

“ИГРОМАНИИ”



УНИКАЛЬНАЯ СИСТЕМА КОМБО-УДАРОВ



СМЕРТОНОСНЫЕ ТАНЦЫ ВОКРУГ ШЕСТА



(И ПАРА ДРУГИХ ВЫДАЮЩИХСЯ ОСОБЕННОСТЕЙ)

BLOODRAYNE[™] 2

BLOODRAYNE2.COM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

NEURO HUNTER



Сегодня, друзья, мы услышим очередную байку на тему «Безрадостное будущее человечества: правда-матка в продольном разрезе». Внутри разреза все по-прежнему: всеобщая технократия, мир, разрывающийся на части борьбой алчных Корпораций, и Главный Герой — прагматичный, но благородный хакер, волею судеб вовлеченный в интригу планетарного масштаба. Знакомо?

С коду по строчке...

Знакомо, конечно, — все это мы уже видели и не один раз. И даже не десять. Но погодите — то ли еще будет! **Neuro Hunter** — шутер от первого лица с RPG-элементами, действие которого происходит в отдаленном будущем. Главный герой по имени Хантер, согласно всем канонам жанра, оказался не в том месте и совершенно не в то время. Результат соответствующий — выгодный контракт оборачивается заключением в подземной колонии-тюрьме, откуда вроде бы нет выхода. Задача — найти-таки этот несуществующий выход, попутно раскрыв тайны местных биологических экспериментов и выяснив личность загадочного Хакера, что захватил власть над всеми электронными системами округа.

Впрочем, игровой процесс немедленно вернет вас с небес на землю — слишком уж все тут знакомо, слишком уж все «по-старому». Берем задание, отправляемся в глубины катакомб и попутно отвешиваем тумачи мутантам. Ну а по пути, само собой, прибираем к рукам все, что не привинчено к полу. Выполним задание и вернувшись в поселение, продаем награбленное и распределяем накопленный опыт. Затем покупаем оружие помощнее — и вперед, на новые подвиги! В свободное время можно развлечь себя воровством или сбором предметов из строительного мусора. Но все это — дело минутное и большого разнообразия в игру не привносит.

Время от времени Хантер вспоминает о своей основной специальности и занимается взломом различной степени тяжести. Сделано это в виде мини-игры. Вернее — двух мини-игр: киберигра используется при вскрытии особо сложных замков, а «кибербой» встретится вам по сюжету — для взлома систем безопасности. Разница, однако, небольшая — и в первом, и во втором случае придется решать очень незамысловатые головоломки.

В целом геймплей вполне сносный — звезд с неба не хватает, но и зевать особо не хочется.

Но заслуги разработчиков в этом самый минимум. Ведь, по большому счету, **Neuro Hunter** — игра, живущая за счет чужих идей. Возьмем вот главного героя. Он лысый, в черных очках и готов без лишних рассуждений врезать кому-нибудь по черепу. Ну не вылитый ли Риддик из **Escape from the Butcher Bay**? «Тюремные» декорации лишь усиливают это сходство.

С подобными «совпадениями» вы будете сталкиваться на протяжении всей игры. Инвентарь, ролевая система? Все это уже было в **Deus Ex**. Возможность создавать предметы из подручных материалов? Так еще три года назад мы видели подобное в **TES III: Morrowind**. А пресловутые киберигры — это всего лишь копия «**Сапера**».

Про местную озвучку также не скажешь ни одного теплого слова. Знаете термин такой — «озвучено профессиональными программистами»? Так вот, на этот раз, похоже, пришлось привлечь еще и системных администраторов. Текст начитан скучными и плохо поставленными голосами. Кроме того, актеры подчас еще и делают интонационные ошибки. Попытки «добавить колорита», заставив некоторых персонажей говорить с еврейским и грузинским акцентом, вы-

- Издатель: Новый Диск
- Разработчик: Media Art
- Похожесть: Deus Ex, The Chronicles of Riddick, Escape from the Butcher Bay
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Два CD/Один DVD
- Сайт игры: www.neurohunter.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

глядят откровенно жалко.

Надеемся, что, читая написанное выше, вы успели присесть, так как настало время сказать пару слов о местном движке. Нет, скверный уровень графики можно списать на маленький бюджет. Но AI противников, которые умеют только переть напролом (только если вы подойдете к ним ближе чем на три метра — иначе вообще не заметят), — это, извините, халтура. Не говоря уже о праздношатающихся NPC, которые реагируют на удары ножом фразой «*Не делай так больше!*».



Любимый цвет **Neuro Hunter** — серый. Обычная серая игра с кучей недостатков и заимствований. Может быть, в следующий раз в **Media Art** предпочтут красный или там синий? Было бы неплохо! ■



А на любого врага мы кладем большой и ржавый болт!



Красивые женщины встречаются и в колониях. Интересно, за что здесь вот эта?

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Рядовой малобюджетный проект, каких выходит по десятку в месяц. Играть можно, но вряд ли **Neuro Hunter** запомнится вам надолго.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА

20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайн-игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!

Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru

PlanetSide

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-го



© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



Дипломатия (Diplomacy)

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Paradox Interactive/Paradox Interactive ■ Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru ■ Полная рецензия: Игромания №1'2006



Компьютерная версия настольной игры «Дипломатия» не слишком-то удалась. Оно и понятно: высокоскоростного идиота, что обычно жужжит кулерами под столом, научить мыслить по-человечески пока не смог никто. Вот и у Paradox Interactive не вышло. Грамотно осмысливать ситуацию на игровом поле искусственный интеллект не умеет: отвергает выгодные обеим сторонам предложения, а сам подсовывает под нос такие договоры, за которые послан несколько веков назад нещадно рубили головы.

Казалось бы, ситуацию должен был спасти мультиплеер, но, как говорится, не сложилось. А все потому, что нет возможности общения между оппонентами — разработчики не предусмотрели даже чата. Вместо этого предлагают использовать стандартный игровой интерфейс. Представьте двух дипломатов, что-то молчаливо объясняющих друг другу с помощью стрелочек на карте, и вы поймете всю абсурдность такого положения дел.

ПЕРЕВОД: «Дипломатия» — совсем несложная для локализации игра, несмотря на свою кажущуюся серьезность. Нет здесь ни исторических справок чудовищных размеров, ни вселяющих ужас огромных статистических экранов, испещренных надписями мелким шрифтом. Лишь коротенькие сообщения о ходах противников да названия провинций на карте. И с тем, и с другим переводчики справились достойно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Линия фронта: Барбаросса (Combat Mission: Barbarossa to Berlin)

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Battlefront.com/Big Time Software ■ Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru



Спустя три с половиной года после выхода на Западе легендарная стратегия «Линия фронта: Барбаросса» добралась и до России. Что в ней такого легендарного? Ну, это чуть ли не единственный серьезный варгейм, который благодаря своему глубочайшему геймплею добился нешуточной популярности.

Главное отличие игры от хардкорных собратьев по жанру — смесь стратегии в реальном времени и походного режима. Работает это дело так: в режиме паузы мы раздаем приказы бойцам, после чего нажимаем кнопку «Пуск» и ровно на минуту превращаемся в наблюдателя. Затем игра снова переходит в режим паузы, а мы вновь из наблюдателя становимся командиром.

ПЕРЕВОД: Стандартная локализация, ничем не хуже, но и не лучше переводов других стратегий. Все кнопки и надписи на русском языке, сокращения хоть и есть, но понять, что за ними скрывается, несложно. Звук не тронут вообще: гитлеровцы шпрекают по-немецки, финны лопочут по-фински, а бойцы советской армии, не стесняясь в выражениях, матерятся на русском. Так было в оригинале, так осталось и в локализации. Сюрприз преподнес разве что российский издатель, который добавил к игре еще один диск, набитый дополнениями и модами. Локализовать их, правда, не стали.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Крутой Сэм II (Serious Sam II)

■ Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: 2K Games/Croteam ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №12'2005



«Крутого Сэма II» ждали все поклонники экшенов. Ждали и надеялись заполучить красивую игру, наполненную ураганным действием и фирменным сэмовским юмором. Но разработчики не оправдали оказанного им доверия: хотели, конечно, как лучше, а в итоге вышло как всегда. И вместо ураганного действия игроки получили вялые пробежки по уровням с ленивым отстрелом неторопливых монстров. Результат такого поворота событий не заставил себя ждать: скучно становится уже после первых пяти уровней.

ПЕРЕВОД: К переводу игр про «Крутого Сэма» у нас всегда были особые требования. Точнее — одно, но очень важное: Сэм должен зажигать! Скажем, в «Serious Sam. Второе пришествие» актер на роль Сэма был подобран настолько здорово, что в буквальном смысле слова преображал всю игру. Поэтому в глубине души мы надеялись на то, что логрусовцы пригласят его и на главную роль в продолжении. Увы и ах, но Сэмом здесь «стал» совсем другой человек.

Впрочем, и его голос весьма похож на оригинальный, но... Перевод самих фраз получился обыденным и совершенно неинтересным. Да, написаны они без ошибок (почти), но стиль совершенно не подходит к игре. Ну не жгут они, просто не жгут! А для «Крутого Сэма II» это почти неприемлемо.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

GTR: Автогонки FIA в классе GT (GTR: FIA GT Racing Game)

■ Жанр: Раллийный автосимулятор ■ Издатель/Разработчик: Viva Media/SimBin Development Team и 10tacle Studios ■ Издатель в России/Локализация: 1C



В наши дни релиз серьезного автосимулятора — что-то из ряда вон выходящее. Поэтому надежды на «GTR. Автогонки FIA в классе GT» возлагались очень большие. И вдвойне приятно, что они оправдались если уж не на все сто, то хотя бы на девяносто процентов.

Мало какая игра может сравниться по реалистичности с GTR. Ее движок просчитывает практически все, вплоть до толщины слоя резины, оставленного на дороге шинами автомобиля. О правильной реализации работы подвески, антикрьлев и коробки передач можно даже не заикаться. Равно как и о влиянии погоды и температуры асфальта на сцепление шин с дорогой.

Чтобы научиться ездить быстро и красиво, нужно, во-первых, иметь много-много терпения (или богатый водительский опыт), а во-вторых, хороший руль с педалями. Если руля нет, к игре лучше не приближаться: после каждого неудавшегося заноса матом ругаться будете так, что соседи стыдливо спрячут голову под подушку. Конечно, предусмотрен и режим аркады, но покупать GTR только ради него как минимум глупо.

ПЕРЕВОД: Самое главное — локализаторы не напортачили с терминологией, что для таких игр очень важно. Поначалу удивляет приборная панель с английскими обозначениями, но на самом деле сделано все правильно (специально или нет — не знаем): катаемся ведь не на «Жигулях», а на монстрах зарубежного производства.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

СУДЬБА ГАЛАКТИКИ В ВАШИХ РУКАХ ВЫ ГОТОВЫ?

ФЛОТ

Молниеносная атака
TIE-истребителями или
создание смертоносных
"Разрушителей"?

ОРУЖИЕ

Звезда Смерти - грозное
оружие, деморализующее
врага. Но стоит ли исполь-
зовать его сразу или
лучше приберечь для
решающего сражения?

ТВАРИ

Лобовая атака вражеской
базы - далеко не самая
эффективная тактика,
однако, обходя против-
ника с тыла, можно встре-
титься с голодными
ранкорами.

ТАКТИКА

Стоит ли ждать окончания
снежной бури? Может быть,
следует броситься в атаку
под прикрытием непогоды,
презрев опасность?

АРМИИ

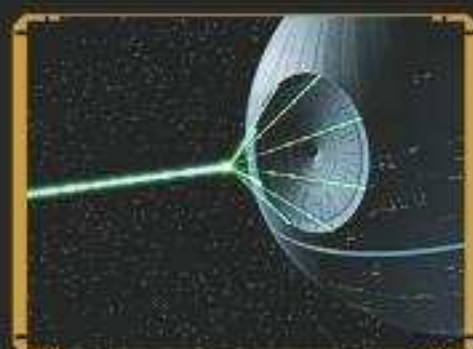
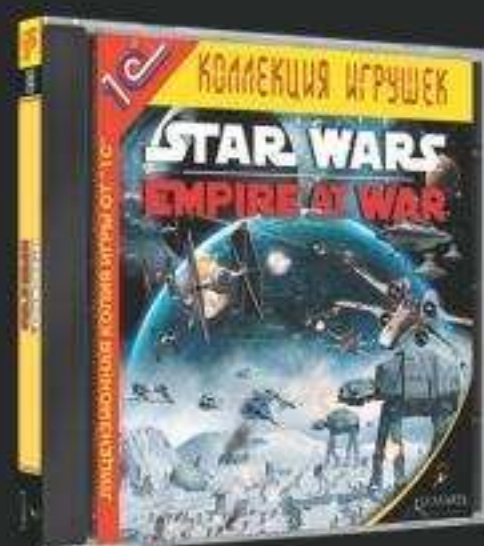
Многотонные стальные
монстры сравняют с землей
базу противника, а массив-
ные бомбардировки
космофлота не оставят и
следа от ваших врагов

STAR WARS

EMPIRE AT WAR

Повторите ли вы историю Звездных Войн или перепишете ее заново - зависит только от вас.

Хороший ли вы полководец? Ответ на этот вопрос будет дан в ожесточенных боях за судьбу галактики. В качестве Верховного Главнокомандующего вы окажетесь в эпицентре событий. Забудьте про утомительный сбор ресурсов. Ваше место - на поле битвы, ваша цель - уничтожение врага. Возглавьте Альянс повстанцев и уничтожьте Империю. Присоединяйтесь к темной стороне и сокрушите мятежников, используя "Звезду Смерти". Так или иначе, каждый солдат, батальон или флот будут в полном вашем распоряжении. WWW.EMPIREATWAR.COM



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в фирму "1С": 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21.
Тел.: (495) 737-92-57, факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

LucasArts и логотип LucasArts являются торговыми марками Lucasfilm Ltd. © 2006 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. & TM. Все права защищены. GameSpy и логотип "Powered by GameSpy" являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision. Центральное изображение не является скриншотом из игры.



Зимние игры. Турин 2006 (Winterspiele 2006)

■ Жанр: Спортивный симулятор ■ Издатель/Локализация: Rondomedia/Independent Arts Software ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск



На волне популярности только что завершившихся зимних Олимпийских игр грех не выпустить игру. Другое дело, что о качестве подобных продуктов лучше скромно промолчать — чтобы при описании случайно не перейти с русского литературного на русский матерный. «Зимние игры. Турин 2006» относится как раз к таким «играм».

Начнем с хорошего: эмблемка «Зимних игр» нарисована очень даже ничего! Красненькая такая, объемная, вертится постоянно, а иногда проносится по экрану слева направо, оставляя за собой огненный след.

Закончив с похвалами в адрес единственного достоинства игры, перейдем к недостаткам. Главный из них — геймплей. Он сводится к тому, чтобы со страшной скоростью выстукивать на клавиатуре незамысловатые комбинации, показываемые вверху экрана. Кто лучше настучал — тот и молодец. Ай да разработчики, ай да удалцы: так передать соревновательный дух Олимпийских игр! Хвала всем святым, что здесь нет фигурного катания...

ПЕРЕВОД: Несмотря на ужасное качество исходного продукта, локализаторы поработали на совесть. Даже надпись на пресловутой эмблемке переведена, чего уж говорить об остальном тексте (его в игре две... нет, кажется, три строчки) и фамилиях спортсменов. Хорошая локализация, не достойная такой игры.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Desperados: Взять живым или мертвым (Desperados: Wanted Dead or Alive)

■ Жанр: Тактическая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Infogrames/Spellbound ■ Издатель в России/Локализация: 1C



Скажите, вы что-нибудь слышали об игре под названием **Desperados: Wanted Dead or Alive**? Ну, том самом гениальном клоне **Commandos**? А, так про **Commandos** вы тоже не слышали?.. Но все это, впрочем, неудивительно, поскольку обе игры вышли уже больше пяти лет назад. И, например, рецензию на **Desperados** — отличную тактическую стратегию-головоломку в антураже Дикого Запада — вы можете с легкостью отыскать в июньском номере «Игромании» за 2001 год. Если, конечно, будете искать.

ПЕРЕВОД: Локализованная версия «Desperados: Взять живым или мертвым» — это, как ни печально, продукт весьма среднего качества. Похоже, что кастинг актеров практически не проводился: все главные герои игры говорят совершенно неподходящими для их характеров голосами. Отважный охотник за головами по имени Купер вещает голосом излечившегося от хрипа Владимира Высоцкого, китайская девочка по имени Мэй — интонациями Ксении Анатольевны Собчак, а мексиканский мучачо Санчес может похвастаться ярко выраженным «южным» акцентом торговца мандаринами с Перовского рынка.

Однако справедливости ради стоит сказать, что от полного провала русскую версию **Desperados** спасает качественно переведенный текст, полностью перерисованные «под русские надписи» ролики и другие немаловажные мелочи.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Silent Hunter III

■ Жанр: Симулятор подводной лодки ■ Издатель/Локализация: Ubisoft/Ubisoft Romania ■ Издатель в России/Локализация: 1C/Логрус ■ Полная рецензия: Игромания №6'2005



Silent Hunter III — лучший на сегодняшний день симулятор подводной лодки времен Второй мировой. Мы становимся командиром немецкой субмарины, а наша задача — забраться по карьерной лестнице до самых до вершин. Для этого придется изрядно попотеть: научиться управлять лодкой, ориентироваться по карте, искать врага, метко пускать торпеды и умело маневрировать, уходя от вражеских атак.

Реалистичность игры очень высока: это не банальный тир, вроде советских автоматов «Морской бой». С другой стороны, обучиться большинству хитростей можно за достаточно короткий срок, благо лодки того времени не были напичканы электроникой по самый перископ. Так что **Silent Hunter III** можно смело рекомендовать начинающим виртуальным подводникам.

ПЕРЕВОД: Великолепная локализация. Начиная со шрифтов, скопированных из оригинала, и заканчивая игрой актеров (хотя живой речи здесь совсем немного). Даже мельчайшие надписи на приборах выполнены на русском языке, хотя это обстоятельство может не понравиться любителям реализма: ну откуда им взяться на немецкой подложке? Ошибок в военных терминах замечено не было, равно как и в брифингах. В общем, получилась по-военному строгая и выверенная до последней буковки локализация.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

Bad Mojo: Путь таракана (Bad Mojo)

■ Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: Acclaim/Pulse ■ Издатель в России/Локализация: 1C



Вообще-то, по-хорошему мы должны были писать про этот раритет в нашей познавательной-ностальгической рубрике **Game Over?**, ибо оригинальная **Bad Mojo** поступила в продажу более 10 лет назад (!), в феврале 1996 года. И спустя две пятилетки компания **1C** все-таки решила выпустить русскую версию этой игры.

Bad Mojo — вещь абсолютно уникальная даже по нынешним меркам. Это, что бы вы знали, квест, где главная роль отведена маленькому клерку-неудачнику, который волею судеб вдруг взял и превратился в матерого кухонного таракана. Ничего так начало, а? Смешно семеня лапками и шевеля усами, вы будете путешествовать по всей квартире, попадая в крайне экзотические места (вроде крысиных нор или тоннеля сливного бачка) и сталкиваясь с ужасными опасностями (типа пролитой на ковер банки с колкой).

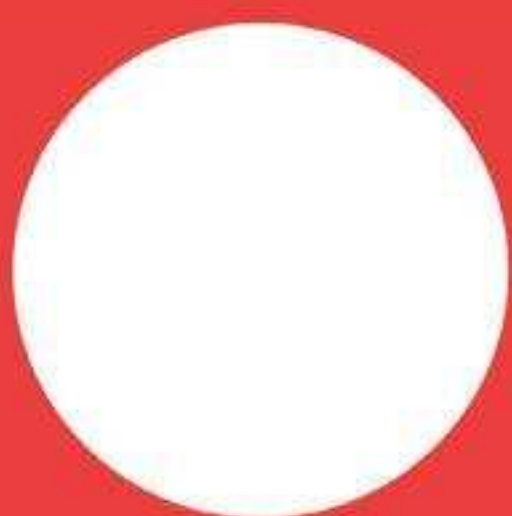
ПЕРЕВОД: Надо сказать, что локализованная версия **Bad Mojo**, кроме достойной озвучки и текста, грамотно переведенного на русский язык, разжигалась также и дополнительным бонусным DVD в комплекте (сама игра легко уместится на одном компактe). На нем всех старых и новых поклонников отважного таракана ждет полноценный фильм о создании **Bad Mojo**, дико интересные интервью с разработчиками и тому подобные фанатские мелочи.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

OKCLICK

コンピュータゲーム

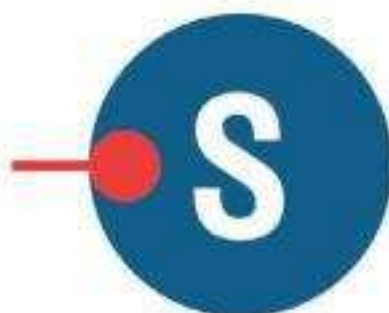
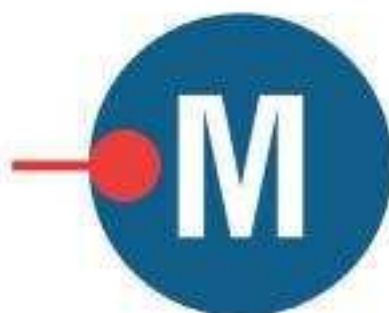
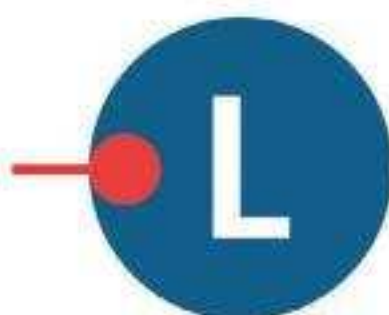
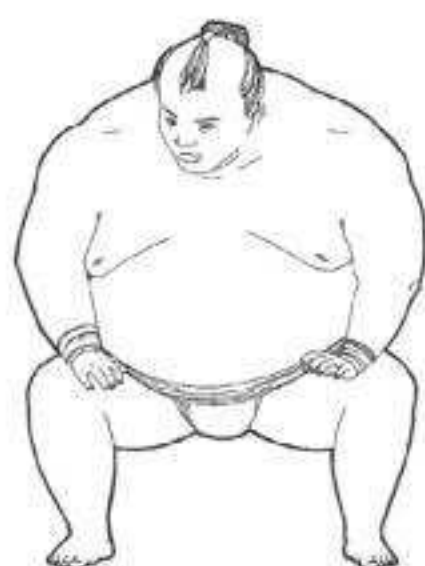
- Ты любишь играть в компьютерные игры?
- Руководить виртуальными армиями?
- Уничтожать легионы сил зла?



А знаешь ли ты, что древние японцы говорили, что воин, который считает, что уже достиг совершенства, но не обладает совершенным оружием, – достоин сожаления?

Сегодня мы представляем это совершенное оружие – настоящий "самурайский меч", изготовленный только для тебя и твоих сражений на виртуальных полях. Мыши **Oklick**.

Японская торговая марка **Oklick** выпускает компьютерные мыши трех размеров: L, M и S.



Хочешь заполучить одну из них?

Тогда придумай для всех трех марок мышей (L, M и S) собственные, уникальные и оригинальные названия.

Пришли три варианта ответа (пример: L – папа, M – мама, S – сын) на адрес **oklick@igromania.ru** и получи шанс стать одним из немногих обладателей совершенного оружия:

Четверо мудрых читателей, придумавших наиболее интересные названия для мышек, получают в подарок мышь **Oklick 725 L**, еще трое – мышь **Oklick 323 M**, и еще трое – мышь **Oklick 503 S**. Наконец, еще десять самураев, которые не войдут в число призеров, но тем не менее пришлют свои действительно оригинальные варианты названия для мышек, получают по набору уникальных палочек для еды **Oklick**!



И У И ГЛАВНОЕ – тот единственный мудрец, кто пришлет однозначно лучшие названия для мышей **Oklick**, получит подарок, достойный истинного самурая – настоящий японский меч – **КАТАНУ!**

Удачи!

<http://www.oklick.ru/>

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проек-

тах, что уже можно купить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Neuro

Рос. издатель/разработчик:
Руссобит-M/Revolt Games

■ Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток

Рос. издатель/разработчик:
1C/Symphony Games

В разработке

■ Heavy Duty

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: GFI/Мист лэнд — ЮГ

■ Lada Racing Club

Дата: 2006
Рос. издатель/разработчик: Новый
Диск/Geleos

■ Lock On. Ка-50 «Черная акула»

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Precursors

Дата: 2007 • Рос. издатель/
разработчик: Не объявлен/
Deep Shadows

■ Морской охотник

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/Акелла

■ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Дата: 2006—2007 • Рос. издатель/
разработчик: GSC Publishing/
GSC Game World

■ S.M.E.R.S.H.

Дата: Лето-осень 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/
Game Forge Interactive

■ Warfare

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: GFI/Мист лэнд — ЮГ

■ В тылу врага II

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/BestWay

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: мечь Серого Пса

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая мировая

Дата: Весна 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/1C: Maddox Games

■ Герои уничтоженных империй

Дата: Осень 2006 • Рос. издатель/
разработчик: GSC Publishing/
GSC Game World

■ Дальнотбойщики 3

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Добрыня Никитич и Змей Горыныч

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Жесть

Дата: Весна 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/
Avalon Style Entertainment

■ Империя превыше всего

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/IceHill

■ Комбат

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Не время для драконов

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/Arise

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/
Step Creative Group

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 • Рос. издатель/

разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C

■ Танита, или Морское приключение

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Trickster Games

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Burult CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-M/
Рога и Копыта

■ Хроники Тарра: Призраки звезд

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Kvazar

■ Храбрые гномы: крадущие тени

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Nival Interactive/
GameOver Games

■ Экспедиция-Трофи

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: 1C/Symphony Games

■ Ядерный титбит 2

Дата: 2006 • Рос. издатель/
разработчик: Бука/Vzlab

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Empire Earth II: Искусство побеждать (Empire Earth II: The Art of Supremacy)

Рос. издатель/локализация:
Софт Клаб

■ Hidden Stroke II

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Impossible Creatures

Рос. издатель/локализация:
Новый Диск

■ Lineage II Deluxe

Рос. издатель/локализация: Бука

■ Powerdrome

Рос. издатель/локализация:
Новый Диск

■ SWAT 4: Синдикат Стечкова (SWAT 4: The Stetchkov Syndicate)

Рос. издатель/локализация:
Софт Клаб

■ Земля мертвых: Дорога к Фиддлерз Грин (Land of the Dead: Road to Fiddler's Green)

Рос. издатель/локализация:
1C/Логрус

Новые анонсы

■ Fahrenheit

Дата: 2006 • Рос. издатель/
локализация: Акелла

■ Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Дата: 2006 • Рос. издатель/
локализация: Акелла

■ Tony Hawk's American Wasteland

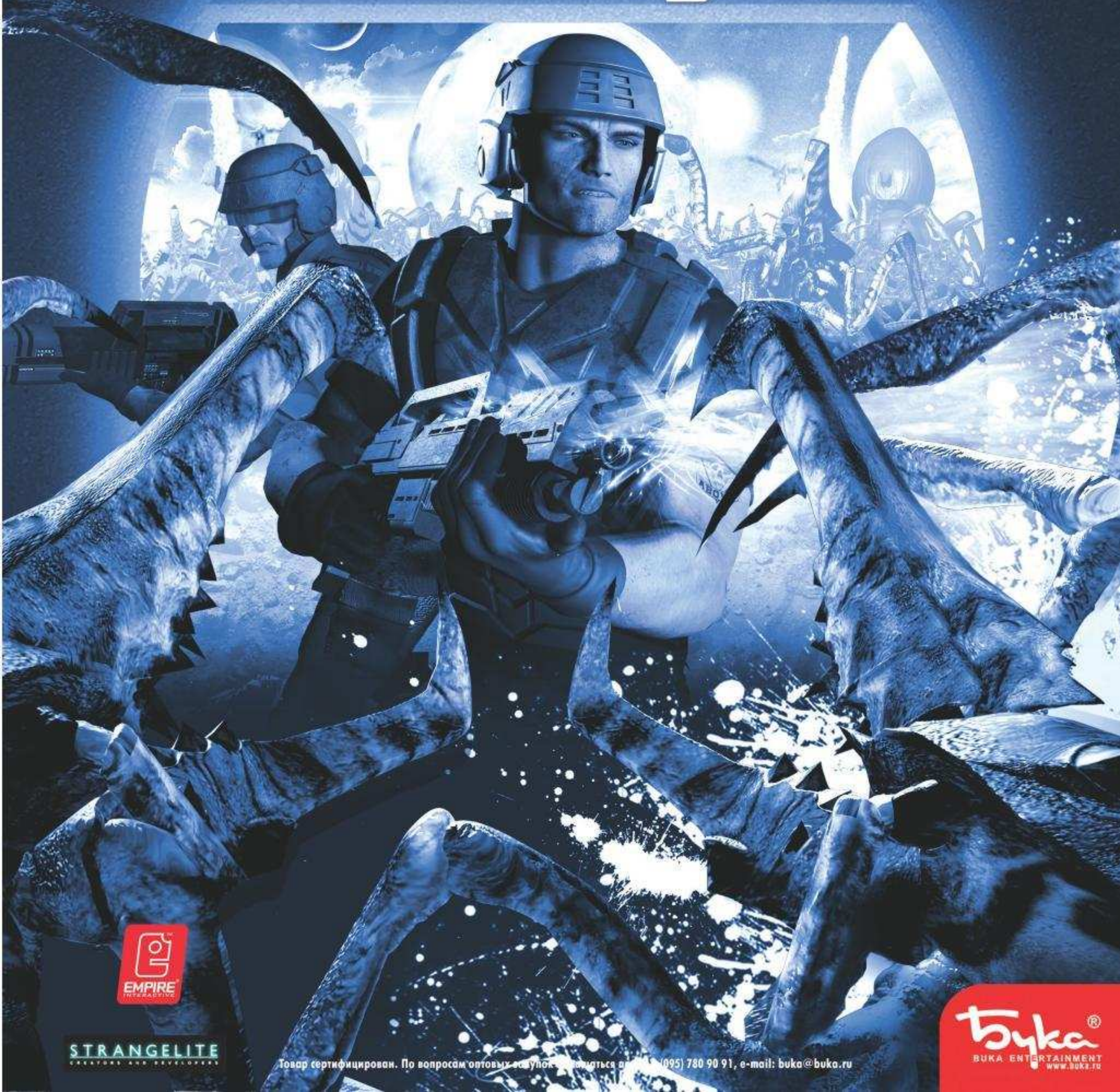
Дата: Весна 2006 • Рос. издатель/
локализация: Бука

■ TimeShift

Дата: 2006 • Рос. издатель/
локализация: Акелла

ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ

"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:
"Ни шагу назад!""



STRANDELITE
CREATORS AND DEVELOPERS

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по телефону (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с АПРЕЛЯ 2005 по ЯНВАРЬ 2006.

А Место	В Рост	С Название	Д Рейтинг	Е %
1		F.E.A.R.	6261	10,5%
2	▲2	Fahrenheit	5946	9,9%
3		Grand Theft Auto: San Andreas	5347	8,9%
4	▲1	Need for Speed: Most Wanted	4409	7,4%
5		Call of Duty 2	3381	5,6%
6		Fable: The Lost Chapters	2708	4,5%
7	▲3	Prince of Persia: The Two Thrones	1561	2,6%
8		Quake 4	1556	2,6%
9		FIFA 06	1436	2,4%
10	▲1	The Movies	1385	2,3%
11	▲3	Civilization IV	1384	2,3%
12	NEW	Магия крови	1266	2,1%
13	▲7	Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault	1253	2,1%
14	▼2	Black & White 2	1251	2,1%
15		Battlefield 2	1222	2%
16		GUN	1220	2%
17	▼10	Корсары III	1218	2%
18	▼1	Peter Jackson's King Kong	994	1,6%
19	▼1	Age of Empires III	855	1,4%
20	▲2	Мор. Утопия	783	1,3%
21	▲6	X3: Reunion	777	1,3%
22	▼1	BloodRayne 2	704	1,1%
23	▲36	Восточный фронт: Неизвестная война	698	1,1%
24	▼1	DOOM 3: Resurrection of Evil	671	1,1%
25		Xenus. Точка кипения	555	0,9%
26	▲10	Stubbs the Zombie in "Rebel Without a Pulse"	541	0,9%
27	▲10	Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico	530	0,8%
28		Battlefield 2: Special Forces	524	0,8%
29	▼5	Бригада E5: Новый альянс	478	0,8%
30	▲1	SWAT 4	460	0,7%

На 8 марта в голосовании приняли участие 13381 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В начале наших спортивных новостей мы даем слово судейскому комитету, который, несмотря на первоапрельские праздники, не теряет бдительности! Так, из нашего нынешнего хит-парада — и это вовсе не шутка! — была дисквалифицирована игра **Pro Evolution Soccer 5**. Причина — банальная накрутка. Всего за пару часов игра получила несколько тысяч голосов от нескольких пользователей и вышла на первое место. Комитет компьютерно-игровых матерей и отцов обращается к вам, дорогие читатели, с одной простой просьбой: если вы хотите, чтобы ваша любимца вышла в лидеры, то помогайте ей честно. Иначе ведь можете и навредить, как в этот раз.

В остальном же наше виртуальное многоборье проходит спокойно. На первом месте уверенно держится могучий экшен

F.E.A.R. — на этот раз голоса его копилку отдали 10,5% читателей. Всего на один процент меньше получила **Fahrenheit**.

Следом идут **Grand Theft Auto: San Andreas** (8,9%), **Need for Speed: Most Wanted** (5,8%) и **Call of Duty 2** (5,6%). Новички? А вы знаете, ничего особенного — прошлый месяц, как известно, был не очень богат на интересные игры.



F.E.A.R.

10,5%



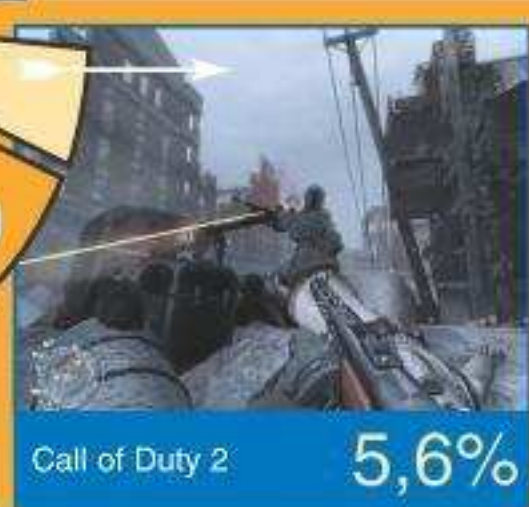
Fahrenheit

9,5%



Grand Theft Auto: San Andreas

8,9%



Call of Duty 2

5,6%



Need for Speed: Most Wanted

5,8%

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с АПРЕЛЯ 2005 по ЯНВАРЬ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ДЕВЯТОГО МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАЕ 2005 — ФЕВРАЛЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Итак, зимняя спячка, похоже, завершилась — и господа разработчики потихоньку начали вылезать из своей коллективной берлоги. По крайней мере, играть в этом месяце очень даже есть во что.

Для начала обратите внимание на долгожданную стратегию **Star Wars: Empire at War**. Да, игра чуточку не оправдала наши надежды — есть и проблемы с балансом, и с геймплеем, да и графика оказалась не так прекрасна, как на скриншотах. Но, черт возьми, разве это остановит фаната «Звездных войн»? Конечно же, нет — ведь его ждет очередная встреча с полюбившейся вселенной и ее обитателями.

Что? Вы не фанат «Звездных войн»? Уже прошли игру до конца? Хорошо, тогда давайте посмотрим, что у нас тут еще в меню интересного. Космическую тематику развивает **Galactic Civilizations II: Dread Lords** — продолжательница дела легендарной серии **Master of Orion**. Разработчики учли, пожалуй, все, что только можно было учесть, — и подарили нам чуть ли не лучшую игру за всю историю глобальных космических стратегий.

На земле тем временем продолжается битва за Средиземье — на нее как раз подросла RTS **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II**. В ее обличье нам явилась самая обычная качественная игра (но-но — у этого словосочетания может быть только положительный смысл): ничего, совершенно ничего нового, но удовольствие — доставляет!

Зато новаций много в другом интересном проекте — **The Sims 2: Open for Business**. Еще во времена оригинальной **The Sims 2** мы начали понимать, что эта игра — отнюдь не банальные «дочки-матери для домохозяек»; если приглядеться, то в ней можно увидеть потрясающе глубокий и увлекательный геймплей. Аддон **Open for Business** подтвердил наше мнение: из банального инкубатора по выведению виртуальных homo sapiens сериал превратился в самый настоящий бизнес-симулятор — сложный и требовательный. Браво, **Maxis**!

Радует оригинальностью и **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure**. Да иначе и быть не может — все-таки чуть ли не первый за всю историю компьютерных игр симулятор уличного граффитчика. Да еще и одобренный



отличным экшеном. Смотреть «Марк Эко» стоит обязательно — хотя бы для того, чтобы убедиться, что и сегодня можно делать необычные игры.

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ergodata

Вы считаете себя стильным человеком? Здорово! Тогда мы искренне желаем вам удачи — ведь потрясающе красивый mp3-плеер **BVK X11M** от компании **Ergodata** отлично подойдет к вашему наряду. Дерзайте!

Победитель февральского тотализатора

Геймерская суперклавиатура **Ideazon Zboard Gaming Keyboard** с двумя сменными модулями, которую нам любезно предоставила компания «Графитек» (www.grafitec.ru), отправляется к супергеймеру Игорю Морозову из города Иркутска.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 9 марта по 3 апреля.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime*
2. *GTA: Miami Adventure*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge*
4. *Tom Clancy's Star Wars*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — апрель». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 3 апреля, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse»

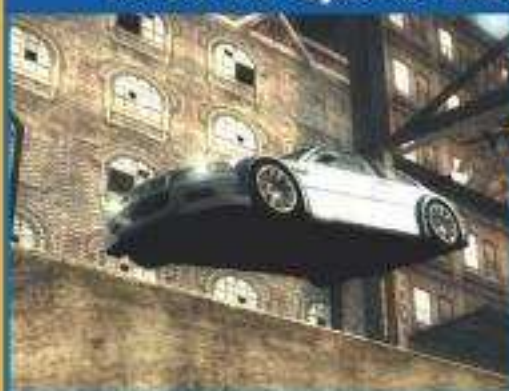


Рейтинг
“Манию”
8.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№02/2006

Ну что можно сказать про игру, главные герои которой знают только одно слово — «МОЗГИ!». Только одно: «МОЗГИ!»

Action * Wideload Games * Aspyr

Need for Speed: Most Wanted



Рейтинг
“Манию”
8.5
Полная рецензия
в «Игромании»
№01/2006

Серия Need for Speed уходит на очередной круг. Полубогающиеся всем стритрейсерские гонки плюс прибывшая из Hot Pursuit полиция — разве нужно что-то еще для счастья?

Гламурный автосимулятор * Electronic Arts Canada
Electronic Arts * Софт Клаб

The Movies



Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Интересный экономический симулятор, продуманная Sims-составляющая, великолепный инструмент для создания фильмов. Мы верим — The Movies обязательно станет кузницей новых спилбергов и джексонов.

Симулятор киностудии * Lionhead Studios * Activision * 1C

F.E.A.R.

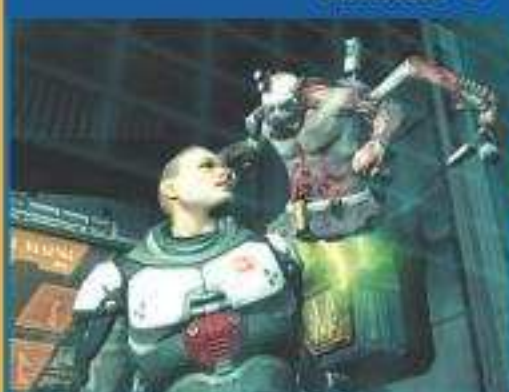


Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий. Все это в сумме дает лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Quake 4



Рейтинг
“Манию”
8.5
Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Потрясающий экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1C

Black & White 2



Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Трудно ли быть богом? В Black & White 2 с ее потрясающим геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — во все нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios * Electronic Arts

Fahrenheit



Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — вторая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — разве вы этого не хотите?

Поневая игра * Lionhead Studios * Microsoft * 1C

Блицкриг II



Рейтинг
“Манию”
9.0
Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Смпарезум * Nival Interactive * 1C

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
“Манию”
9.5
Полная рецензия
в «Игромании»
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные крахи, лихие погони, жестокие перестрелки в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

• 60 трасс и
6 спецучастков
на пути через
всю зимнюю
Россию —
от Мурманска
до Владивостока

• 20 команд-участниц
из Москвы,
Санкт-Петербурга,
Новосибирска,
Екатеринбурга,
Киева, Праги...

• 10 видов
внедорожников,
сотни вариаций
в настройках
подвески, шин,
балансе тормозов
и других параметрах



Мурманск-Владивосток



- Эксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
- Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу приключения и азарта





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Ведущий рубрики: Игорь Варнавский

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются

по адресу games@igromania.ru или по телефону +7 (909) 981-30-47 (только SMS!).

Если вы шлете письмо обычной почтой, сделайте на конверте пометку «Горячая линия: игры».

Забрел случайно на сайт www.blackmesasource.com и... чуть не выпал в осадок: оказалось, что ресурс принадлежит группе энтузиастов, которые делают ремейк Half-Life на движке Source!



Black Mesa: Source. В правом верхнем углу — картинка из оригинального Half-Life.

Когда мы впервые увидели этот проект, у нас была точно такая же реакция. **Black Mesa: Source** — это вовсе не то же самое, что официальный **Half-Life: Source**. **Valve Software** не ставила перед собой цель сделать полноценный ремейк первой части — так, подтянули морщины да намазали губы свежей помадой. **Black Mesa: Source** —

совсем другое дело. Это один из самых монументальных ремейков на нашей памяти, который делали энтузиасты. Только представьте — вся игра от начала и до конца будет переделана под технологию Source. Да, конечно, часть контента они позаимствуют у Half-Life 2: текстуры, некоторые виды оружия (монтажку, ракетницу, «Магнум» и арбалет; гравипушки не будет), кое-каких монстров (например, хедкрабов) и персонажей (G-Man'a, Элай Вэнса, Исаака Кляйнера). Но еще больше им придется сделать самим. Перерисовать все уровни с учетом сложной физики и высоким уровнем детализации. Создать модели персонажей, монстров и оружия, которых не было в Half-Life 2 (оружие потом еще надо сбалансировать). Подчистую переписать искусственный интеллект. Заново записать диалоги.

Как видите, перед авторами **Black Mesa: Source** стоит задача немислимой сложности (немислимой для непрофессионалов). Но легких путей они и не ищут. Более того, они еще и усложняют себе жизнь. В оригинале было четыре «сорта» ученых и четыре «сорта» морпехов? Значит, сделаем дюжину (в том числе морпехов женского пола). Физический движок простаивает без дела? Что ж, научим противников (людей) строить баррикады из подручных предметов. Все охранники в Half-Life были на одно лицо, хотя с настоящим Барни за всю игру мы так и не встречались (разве что виделись мельком в **Half-Life: Blue Shift**)? Не вопрос, охранники у нас будут другие. То же самое касается и ученых — профессора Кляйнера и Элай Вэнса мы увидим лишь в самом начале игры, еще до эксперимента, а дальше будут уже другие ученые. Даже озвучивание и музыка будут новые.



Если мне не изменяет память, слева в углу есть выключатель, которым можно обесточить воду. А в вентиляции затаилась пара хедкрабов.

Отдельные эпизоды в игре станут заметно сложнее. Помните плотину на уровне Surface Tension? В оригинале ее защищали вертолет и двое солдат (один в бункере, другой налегке). В **Black Mesa: Source** ее будут охранять куда большими силами — просто так с ними уже не справишься.

Вытянуть проект такого масштаба мало кому под силу, но здесь ситуа-

ция совсем другая. В команде **Black Mesa: Source** 34 человека из разных стран мира (США, Канада, Великобритания, Германия, Норвегия, Словакия), и в данный момент они ищут еще четырех (двух дизайнеров уровней и двух текстурщиков). Самому младшему участнику проекта 13 лет, самому старшему — 33.

Конца-края работам пока не видно, хотя разработка началась еще в октябре 2004 года. «Год, два, может, больше. Одно я могу сказать точно — *when it's done*», — зубоскалит руководитель проекта Джон «**Kalashnikov**» Домински.

Valve против появления **Black Mesa: Source** не возражает: «Ремейк Half-Life не только возможен — он был неизбежен. Рано или поздно кто-нибудь сделал бы это». Для установки игры потребуются лицензионная копия Half-Life 2, распространяться она будет, скорее всего, через **Steam**. Бесплатно или нет — вот это уже вопрос. Не исключено, что ближе к релизу **Valve** выкупит права на **Black Mesa: Source** или просто возьмет ее разработчиков к себе на работу. Ведь это намного дешевле, чем делать собственный ремейк.

А что случилось с **Volition**, создателями **Red Faction**? Что-то давно о них не слышно?



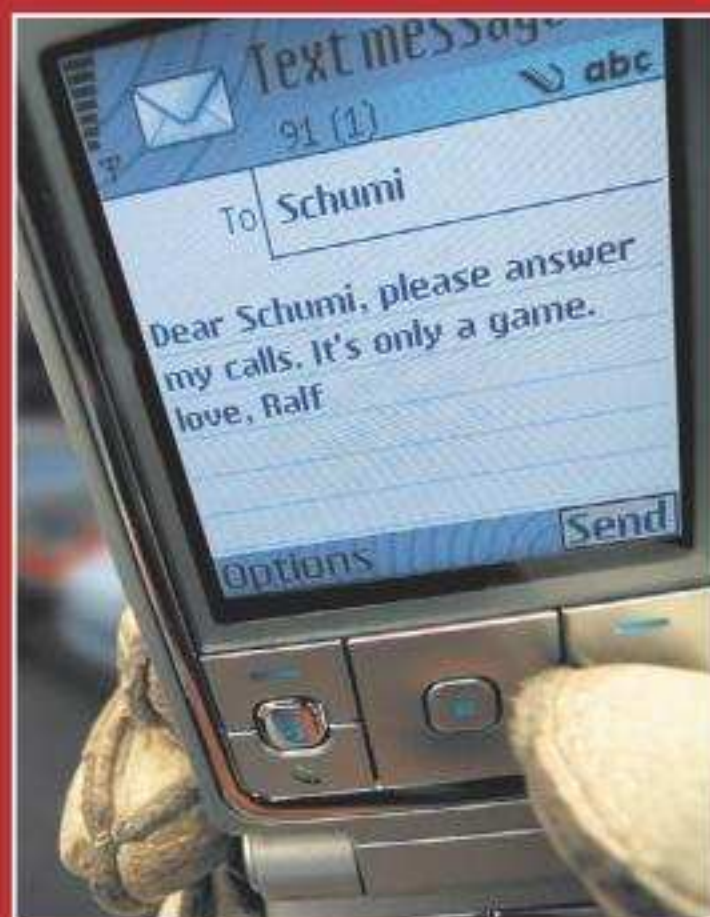
Saint's Row (Xbox 360)

Да ничего особенного с ними не случилось — просто они перестали делать хорошие игры. После первой части **Red Faction** их словно подменили: сначала был тоскливый **Red Faction II**, за ним последовал хромоногий **The Punisher**, а прямо сейчас они доделывают **Saint's Row**, клон GTA

для Xbox 360. Что получится из этой затеи, загадывать не будем (вот выйдет, тогда и посмотрим), но пока игра выглядит не слишком-то многообещающе. Да что уж там — дешево она выглядит.

На «боксе» **Saint's Row** появится в августе, а затем, вероятно (точнее, весьма вероятно), посетит и PC.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



С прошлого номера мы начали прием вопросов не только по почте (кстати, почему никто не шлет бумажные письма?), но и по SMS. Срочно записывайте или запоминайте наш номер — +7 (909) 981-30-47.

Это вовсе не означает, что мы открываем горячую линию по телефону и будем отвечать на звонки в реальном времени. Давать кон-

сультации по телефону мы, к сожалению, не можем. SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **НЕ ТРАНСЛИТОМ** (текст на русском, набранный латиницей)! Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Недавно заметил, что Electronic Arts выпускает игры из серии Need for Speed каждый год. В 2003 году был NFS Underground, в 2004-м — NFS Underground 2, в 2005-м — NFS: Most Wanted. Так вот — а что выйдет в этом году?



NFS: Most Wanted

На самом деле традиция «Ни года без NFS!» ведет свое летоисчисление не с 2003-го, а еще с 90-х гг. Смотрите сами: первая часть NFS — 1995 год (на приставке 3DO игра вышла чуть раньше, в 1994-м), NFS 2 — 1997-й, NFS III: Hot Pursuit — 1998-й, NFS: High Stakes — 1999-й, NFS: Porsche Unleashed — 2000-й, Motor City Online — 2001-й (на первых порах она называлась NFS: Motor City), NFS: Hot Pursuit 2 — 2002-й.

Как будет называться следующий NFS, EA пока сообщить не изволила, но у нас есть сильное подозрение, что это случится уже в апреле. Все три последних части анонсировались именно в апреле, а в продажу поступали в конце того же года. Про NFS Underground мы узнали в апреле 2003-го, про NFS Underground 2 — в апреле 2004-го, про NFS: Most Wanted — в апреле 2005 года. Апрель был выбран отнюдь не случайно: если анонсировать игру в этом месяце, на майской E3 к ней будет приковано максимум внимания. Не исключено, что когда вы будете читать эти строки, «электроники» уже успеют объявить следующий NFS.

Видел недавно шутер «Call of Duty: Тайны рейха». Что эта за игра такая и почему вы о ней нигде не упоминали?



Call of Duty 2

Мы не рассказывали о ней по очень простой причине: «Call of Duty: Тайны рейха» — обычный мод, растиражированный пиратами. Неопытные игроки, увидев название Call of Duty, думают, что это новая игра, и покупают ее. А пиратам только этого и надо.

Подобные случаи не единичны — в магазинах регулярно попадают моды, которые прикидываются новыми играми. Иногда продавцы предупреждают об этом, но чаще они и сами не знают.

В апрельском номере «Игромании» за 2005 год вы писали про игру Prince of Persia: Femme Fatale. По вашим словам, играть в ней мы будем уже не за Принца, а за двух знойных персидских девиц. Почему об этой игре уже давно ничего не слышно?

Заранее скорбим, камрад, ибо у нас для вас плохие новости. Вскоре после нашей публикации Ubisoft приняла решение кардинально переделать игру. Вместо двух сексуальных девиц появилось два Принца, подзаголовок Femme Fatale сменили сначала на



Prince of Persia: The Two Thrones

Kindred Blades, а потом на The Two Thrones. Что получилось в итоге, вы и сами знаете.

Следующая часть Prince of Persia пойдет по стопам The Two Thrones, но в несколько неожиданном направлении: темный и светлый Принц встречаются, мгновенно влюбляются друг в друга (еще бы — разве можно любить кого-то сильнее, чем самого себя?), но судьба-злодейка и чертовы пески времени то и дело норовят разлучить их. Да-да, вы не ослышались — Принц сменил ориентацию! После успеха фильма «Горбатая гора» (история любви двух ковбоев-геев) игровая индустрия всерьез заинтересовалась темой сексуальных девиаций, но у большинства издателей дальше разговоров дело не зашло. Первой решилась именно Ubisoft.

Будь наша воля, мы бы лучше сделали лесбиянками тех двух девиц, о которых шла речь изначально (всяко политкорректнее, чем Принцы-гетеросексуалы), но хозяин, как говорится, барин.

И вдогонку еще один вопрос схожей тематики:

На официальном сайте Prince of Persia: The Two Thrones как-то упоминалась игра Prince of Persia: Revelations. Там говорилось, что это расширенная версия Prince of Persia: Warrior Within — с двадцатью новыми уровнями, новой боевой системой и нелинейным прохождением. Дата выхода — декабрь 2005-го. Будет ли «Акелла» издавать эту игру в России и выйдет ли она на PC?



Prince of Persia: Revelations

Prince of Persia: Revelations — это тот же самый Prince of Persia: Warrior Within, только для PSP. Я сам играл в него и могу вас заверить, что если у вас есть версия для PC, покупать Revelations нет никакого резона. Управление там удобнее (даже несмотря на то, что у PSP только одна аналоговая рукоятка, да и та очень специфическая), а вот графика и ролики заметно хуже. Видеовставки почему-то сильно потеряли в качестве (PSP может позволить и большее), а в самой игре картинка выглядит так, как будто на экран консоли наклеили мутную серую пленку. Боевая система в Revelations такая же, как и в оригинале. Дополнительные уровни ничем особенным не выделяются — не лучше и не хуже других.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не в состоянии — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной

патч, как пройти особо заковырированное место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

ВО ЧТО ИГРАЛИ 50 ЛЕТ НАЗАД



«Футбол» был придуман английскими студентами аж в начале XIX века и поначалу представлял собой невинную «игру с мячом». 20 взрослых мужчин гоня-

Футбол

лись друг за другом по полю и пинали ногами надутый бычий пузырь. Долгое время игра оставалась прерогативой учеников британских частных школ, однако в начале XX века ее подхватили жители неблагополучных кварталов Лондона, ну а пик популярности «Футбола» пришелся на 1950 год, когда в эту увлекательнейшую аркаду начали играть буквально в каждом первом дворе.

Примерно в то же время начали появляться и первые профессиональные игроки, так называемые про-футболисты, которые превратили невинное увлечение в главное средство заработка. Наиболее известным про-футболистом по праву считается бразилец **Эдсон Арантес ду Насименту**, выступавший под ником **Пеле**. В период с 1957 по 1974 Пеле участвовал в 1363 турнирах

и благодаря своему уникальному стилю игры забил аж 1281 гол, чем и заработал многие миллионы на безбедную старость.

Сегодня «Футбол» все еще пользуется немалой популярностью, однако в наше время игра уже отошла от изначального замысла и используется, в основном, медиа-корпорациями как средство для рекламы шампуней, зубной пасты и пива народных сортов.

ДАТА ВЫХОДА:	Начало XIX века
ЖАНР:	Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Англичане

ВО ЧТО ИГРАЛИ 1000 ЛЕТ НАЗАД



Появлению «Крестовых походов» мы обязаны группе талантливых разработчиков своего времени — герцогу Готфри-

Крестовые походы

ду Бульонскому, графу Раймонду Тулузскому, герцогу Роберту Нормандскому, герцогу Бозмунду Тарентскому, а также графу Роберту Фландрскому. В рабочем варианте «Крестовые походы» замыслились как экшен/RPG и назывались «Освобождение гроба Господня». Но впоследствии при поддержке издателя — транснациональной корпора-

ции «Римская Католическая Церковь» и ее тогдашнего CEO папы **Урбана II** — «Крестовые походы» получили всенародную популярность и превратились в натуральную стратегию.

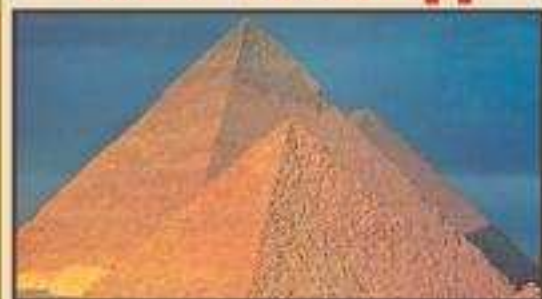
Хотя, честно сказать, стратегического во всех играх этой серии было совсем немного. Разрозненные толпы плохо вооруженных и неподготовленных юнитов, полное отсутствие ка-

ких-либо апгрейдов, чрезвычайно низкий AI крестоносцев и их главных врагов (сарацинов) — все это не могло не сказаться на геймплее.

И хотя за все время существования серии было предпринято около 60 (!) походов, к 1370 году популярность игры заметно упала, и до XVI века в Европе было относительно спокойно.

ДАТА ВЫХОДА:	1096 год
ЖАНР:	Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Папа Римский/Европейское рыцарство

ВО ЧТО ИГРАЛИ 5000 ЛЕТ НАЗАД



Пять тысяч лет назад жанр экономических симуляторов был на пике своей популярности. Особенный успех он снискал в Древнем Египте, где фараоны настолько увлеклись строитель-

Чудеса древних цивилизаций

ством «Чудес древних цивилизаций», что как-то совершенно случайно проворонили эпоху военной экспансии греков, финикийцев и других технически продвинутых народностей.

Создателем одного из первых «Чудес древних цивилизаций» считается сын бога Птаха — зодчий Имхотеп, который разработал уникальную для своего времени технологию кладки тесано-

го камня. Вместе с группой единомышленников (в основном, рабов) и при финансовой поддержке фараона Джосера Имхотеп в 2670 году закончил свой первый проект — ступенчатую пирамиду в Саккаре.

К сожалению, ступенчатая пирамида не оказала никакого практического влияния на жанр, и самым известным (да и наиболее масштабным) среди всех

«Чудес древних цивилизаций» по сей день считается пирамида Хеопса, построенная в XXVII веке до н.э. в период правления Тутанхамона.

Сегодня жанр пребывает, увы, в глубоком забвении, а сами пирамиды разграблены и превращены в место паломничества европейских, американских и японских варваров с фотоаппаратами.

ДАТА ВЫХОДА:	2670 до н.э.
ЖАНР:	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Египетские фараоны/Рабы

ВО ЧТО ИГРАЛИ 10000 ЛЕТ НАЗАД



Впервые в эту увлекательнейшую экшен/RPG начали играть около 5 млн лет назад в Северной Африке, где традиционно в «Борьбе за выживание» участвовало несколько родов прямоходящих обезьян — питекантропы,

Борьба за выживание

австралопитеки и тому подобные неандертальцы. Однако по-настоящему мировой масштаб игра приобрела сравнительно недавно — около 10 тыс. лет назад, в период позднего палеолита, когда большая часть современной Европы и Азии уже была населена кроманьонцами — предками современных людей.

По большей части геймплей «Борьбы за выживание» представлял собой дикий экшен, где

от игрока требовалось вовремя лупить дубинкой или палкой с каменным наконечником все, что двигалось и могло быть употреблено в пищу. Рутинный hack&slash периодически разбавлялся ненавязчивыми RPG-элементами. Набирая опыт, изготавливая более мощные шкуры и наконечники, постигая секрет огня и обработки кремня, игроки рано или поздно объединялись в партии и получали доступ к бо-

лее продвинутым квестам (наиболее популярным занятием среди тогдашних геймеров была групповая охота на «боссов» — очень мощных монстров типа мамонтов, саблезубых тигров и т.п.)

Увы, несмотря на все разнообразие, игра обладала нехорошей тенденцией очень быстро заканчиваться. По статистике, до 30-летнего уровня доживали лишь десять процентов всех игроков.

ДАТА ВЫХОДА:	Ледниковый период
ЖАНР:	Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Ведутся споры

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

НОВАЯ ГЛУБИНА
СТРАТЕГИИ
НОВЫЕ ВЕРШИНЫ
СЛАВЫ



Наступила новая эра стратегических игр! Окунитесь в фэнтезийный мир новой части легендарного сериала с великолепной 3D-графикой нового поколения, потрясающими тактическими битвами, передовыми возможностями многопользовательской игры и традиционными элементами RPG.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Корейский мастер



Пишущие DVD-приводы уже давно не экзотика — стоят они сейчас в районе \$50—60. Те преимущества, которые дают DVD над CD, сводят на ноль целесообразность покупки обычного привода. А тут еще повальный переход на SATA намечается. **WriteMaster SH-W163A** от компании **Samsung** — один из первых DVD-ROM'ов, отвечающих всем этим условиям.

Привод умеет записывать DVD±R на скорости до 16x, DVD+RW — 8x и DVD-RW — 6x, а поддержка двухслойных DVD-носителей обоих стандартов позволит хранить до 8,5 Гбайт данных на одном диске. Максимальная скорость записи DVD+R DL — 8x, DVD-R DL — 4x.

Интерфейс SATA заменит традиционный IDE уже в ближайшем будущем. Среди достоинств SATA — не только увеличение скорости передачи данных (до 150 Мбайт/с), но и более удобное подключение устройств. Использование этого интерфейса избавляет пользователя от установки перемычек (Master/Slave), а для подключения к материнской плате используются тонкие кабели, что обеспечивает большую гибкость при сборке. Есть также возможность «горячего подключения».

SH-W163A использует технологию автоопределения скорости записи в зависимости от качества болванки (для максимальной надежности). Защита от опустошения буфера тоже в наличии. Magic Speed и ABS «заняты» снижением уровня шума и вибраций. Посетив сайт www.samsungodd.com, можно автоматически обновить прошивку привода.

Компьютер в подсобке



После провала видеокарты **Parhelia 512** от компании **Matrox** было почти ничего не слышно, но списывать ее со счетов не стоит. **Matrox** собирается представить первую внешнюю видеокарту, которая сможет изменить классическую схему расстановки компьютеров и комплектующих!

Extio F1400 представляет собой компактную прямоугольную коробку с шестью портами USB 2.0, четырьмя D-Sub и звуковыми входами. С

компьютером она соединяется посредством кабеля длиной до 250 метров. USB-порты предназначены для подключения периферии — клавиатур, мышек и т.д. Таким образом, все компьютеры можно складировать в одном месте, оградив их от сторонних посягательств.

Extio F1400 может выводить сигнал на четыре монитора одновременно. Максимальное разрешение — 1600x1200. К сожалению, мощность видеокарты не позволит насладиться играми типа **DOOM III** — для этого дела она слабовата...

Искусственный интеллект



Группе ученых из «Лаборатории по исследованию искусственного интеллекта» штата Айовы удалось создать первый в мире AI. Для этого понадобилась совместная работа целой коллегии ученых в течение 10 лет. В принципе, назвать разработку настоящим искусственным интеллектом сложно, но начало положено.

Как оказалось, программная часть была готова уже относительно давно, другое дело, что технически реализовать идею было невозможно. А тут как нельзя кстати специалисты Intel разработали 45-нм техпроцесс и перевели на него свои процессоры Pentium D. Это позволило объединить на сравнительно небольшой площади сразу 50 кристаллов, работающих на частоте 4 ГГц. Тепловыделение такой системы сравнимо с мощностью хорошей АЭС, поэтому для нее пришлось разработать специальную систему охлаждения.

Нейросеть из трех процессорных кластеров уже умеет играть в **Quake III Arena**, причем на высочайшем уровне — киберспортсмену **Fatal1ty** стоило больших трудов выиграть у нее.

NVIDIA GeForce 7900



Когда вы будете держать в руках этот номер журнала, в продажу поступят новые видеокарты от **NVIDIA** — **GeForce 7900 GT** и **GTX**. Первый вариант будет урезан по частотам.

Чего ждать от новой серии? Архитектура **G71** мало отличается от предшественника в лице **G70** — был уменьшен техпроцесс (90 нм), увеличилось число конвейеров. В Сети циркулировали слухи о том, что в **G71** будет использоваться 32 пиксельных конвейера, но в конечном счете их число упало до 24 (столько же, сколько и у **Radeon X1900** от **ATI**).

Частота ядра составит 655 МГц для **GeForce 7900 GTX** и 450 МГц для GT-версии. Разрядность шины — 256 бит. Система охлаждения старшей версии выглядит внушительно — будем надеяться, что она не сильно шумит. **GeForce 7900 GT** обойдется более скромным кулером.

OCZ разгоняет DDR2 SDRAM



Этим летом компания **AMD** собирается представить разъем **Socket AM2** и обновленные процессоры под него, а вместе с тем перейти на память **DDR2 SDRAM**. Да-да, обновленные **Athlon 64** обзаведутся **DDR2**-контроллером с частотой 800 МГц.

Компания **OCZ** (известный производитель оперативной памяти) решила пойти еще дальше и выпустила планки памяти стандарта **DDR2 SDRAM 1000 МГц**. Серия **PC2-8000 Gold XTC** рассчитана на любителей разгона и включает в себя 4 варианта поставки — 512 Мбайт, 1024 Мбайт, 2x512 Мбайт и 2x1024 Мбайт с таймингами 5-6-6-15. Все модули оснащены системой охлаждения **XTC (eXtreme Thermal Convection)**, которая использует уникальный радиатор для охлаждения чипов памяти.

Две головы хорошо, а четыре лучше!



Технология **NVIDIA SLI** (позволяет объединять две видеокарты в единое целое) раздвигает границы — этой весной **NVIDIA** планирует представить системы **SLI** с использованием четырех видеокарт.

Подобные устройства уже существуют — на выставке CES компания Dell представила компьютер XPS Renegade с четырьмя картами GeForce 7800 GTX.

Для таких систем рекомендуется использовать мощный блок питания на 850 Вт, а лучше — на 1 кВт. Один БП обойдется в кругленькую сумму. Насколько конкурентоспособными окажутся такие монстры, сказать пока сложно.

Новые веяния в цифровых камерах



На выставке PMA 2006 компания Samsung показала три цифровые фотокамеры для любителей. Наибольший ажиотаж вызвала модель L85 со стильным черно-белым дизайном, возможностью вывода изображения на HDTV-телевизоры через интерфейс HDMI. В камере используется 8-мегапиксельная матрица и оптика производства Samsung. Экран у L85 2,5-дюймовый.

Камера L60 отличается от нее дизайном, меньшим разрешением матрицы (6 Мпикс) и меньшим размером экрана (2,4 дюйма).

Модель GX1S dSLR — это относительно недорогая зеркальная камера с матрицей на 6 Мпикс, оптикой Schneider и поддержкой сменных объективов.

Дешевый и двуядерный



Благодаря Intel и AMD двуядерные процессоры получают все большее распространение. AMD окучивает энтузиастов и продает дорогие

Athlon 64 X2. Intel лидирует в нише бюджетных процессоров. Первой ласточкой стал Pentium D 820 (\$240), который обеспечивает достаточную скорость при адекватной цене. Но этого Intel показалось мало и, пока конкурент мешкает, появился Pentium D 805. Эта модель уже продается по очень низкой цене — от \$140 до \$160.

Что же можно получить за эти деньги? Двуядерный процессор с частотой 2,66 ГГц, с 2 мегабайтами кэш-памяти и шиной 533 МГц. Не так уж и плохо для столь низкой цены.

PlayStation 3 — когда же?



Прогрессивная и регрессивная общественность вот уже который месяц не может понять — когда же, когда же Sony, наконец, выпустит PlayStation 3? Одни уверяют, что Sony запу-

Итоги конкурса «Бриллиантовый стандарт MSI 2»



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

www.msi.com.tw | www.microstar.ru

Мы подвели итоги конкурса «Бриллиантовый стандарт MSI 2». Самое время объявить победителей!

Первое место и системную плату MSI P4N Diamond получает Егор Гостышев (egoghost@mail.ru).

Второе место занял Алексей Кузнецов (alex@syktsu.ru) — он награждается картой MSI DUAL NET CARD с поддержкой Wi-Fi и Bluetooth.

Третье место и плеер MSI MEGA PLAYER 533 завоевал Щелкунов А. В. из г. Набережные Челны.

Поощрительный приз (MSI MEGA PLAYER 533) за подробные и развернутые ответы получает Михаил Алимускин из г. Миассы.

Поздравляем участников конкурса с победой!

стит консоль ближе к осени, другие настаивают, что это случится в начале 2007 года. Что может быть источником такой путаницы? Представители NVIDIA от любых нападок отрешиваются — мол, с их графическим процессором никаких проблем нет и не будет. Проблем с процессором Cell тоже вроде бы нет.

Так в чем же загвоздка? Как нам кажется, основной причиной задержки являются приводы Blu-ray, которые никак не могут довести до ума.

Пока аналитики рассуждают над слухами о задержке консоли, появился еще один слух — себестоимость PlayStation 3 составит около \$900! Тут самое время задать вопрос. Возможно, это действительно правда, но выпускать приставку по такой цене Sony точно не будет.

Belinea на волне прогресса

Начались

поставки флагманского монитора Belinea в Россию. Belinea 10 20 35W — это 20-дюймовый мультимедийный дисплей со встроенными колонками мощностью по 2 Вт и USB-хабом с возможностью подключения до четырех USB-устройств.

Учитывая большой размер диагонали, Belinea 10 20 35W идеально подойдет для работы, игр и просмотра фильмов. Рабочее разрешение — 1600x1050, при этом время отклика составляет всего 8 мс. Достоверную цветопередачу обеспечивает матрица



На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

NVIDIA ForceWare 81.98 — последняя версия драйверов для видеокарт от NVIDIA.

Video Card Stability Test 1.0.0.2 — утилита для проверки видеокарты на стабильность работы.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

NVIDIA nForce4 AMD/Intel x16 6.85 — набор драйверов для системных плат на базе NVIDIA nForce4 AMD/Intel x16.

ОПТИЧЕСКИЕ ПРИВОДЫ И ЖЕСТКИЕ ДИСКИ

DiskBench 2.5.0.2 — программа для тестирования скорости вашего жесткого диска.

DISCInfo 1.6.0 — показывает всю информацию о жестких дисках и оптических приводах.

Nero CD-DVD Speed 4.11 — утилита для тестирования скорости записи и чтения оптического привода.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

ClockGen 1.0.4.2 — программа для мониторинга и разгона системы.

CrystalCPUID 4.7.0.291 — отображает детальную информацию об установленном процессоре.

EvonSoft Sysinfo 1.25 — универсальная программа, показывающая все данные о системе и установленном софте.

SpeedFan 4.28 — бесплатная утилита для мониторинга системы и изменения скорости работы вентиляторов.

Premium MVA с большими углами обзора как по вертикали, так и по горизонтали — 178 градусов.

Для подключения к компьютеру установлены порты DVI и D-Sub, есть возможность переключения сигнала на лету. Управление и эргономика на высоте, подставка регулируемая — положение монитора можно менять по высоте.

Ориентировочная цена Belinea 10 20 35W — \$780, гарантия 3 года.

ОППА! Слушаем музыку



Компания Ergodata объявила о начале поставок двух плееров, выпускаемых под брендом OPPO. Модели X11 и X9 оснащены системой Life Vibes, которая улучшит качество воспроизведения. В качестве аудиопроцессора используется чип от Philips, в комплект поставки входят наушники производства Sennheiser. Оспорить такой выбор по меньшей мере сложно — немецкий производитель славится качеством своей продукции. X11 и X9, незначительно отличающиеся комплектацией и дизайном, будут продаваться по цене \$100 за 256 Мбайт и \$130 за 512 Мбайт.

ДОЛОЙ ПРОВОДА

Обзор беспроводных мышей

Николай Арсеньев и Денис Овчинников

В последнее время выпускается все больше и больше беспроводных мышек. Основной аудиторией таких продуктов были и остаются сотрудники офисов, пользователи дорогих, но не игровых компьютеров и владельцы ноутбуков, для которых лишние провода создают множество неудобств. Что касается людей, отдающих компьютерным играм много времени, то для них такие устройства не представляли особого интереса, так как существенно уступали проводным сородичам.

Но время не стоит на месте. Новые модели появляются как грибы после дождя, диапазон цен варьируется от \$15 до \$130, а количество технических наворотов способно удивить даже избалованного пользователя. Рассмотрим последние модели мышек от Logitech, Defender и A4Tech.

A4Tech Outlook 8K



A4Tech Outlook 8K — в высшей степени эргономичная мышка.

A4Tech известна своими смелыми экспериментами с дизайном — чего только стоят мышки с двумя колесиками прокрутки. Outlook 8K — не исключение. В коробке, кроме мышки, лежат зарядное устройство-передатчик на два аккумулятора типа AA, четыре аккумулятора на 1400 мА/ч, переходник USB-to-PS/2, инструкция и диск.

Корпус Outlook 8K выполнен в бесприщипной черно-серебристой гамме. Верхняя часть и кнопки сделаны из серебристого пластика, основная часть — из черного, прорезиненного. Скролл значительно шире обычного и имеет вогнутую форму — U-образный профиль. Отсюда и название — U-shape. Смотрится необычно, но пользоваться очень удоб-

но. Другим новшеством является пара кнопок, расположенных сразу за колесиком. Увы, большинство игр их не распознает, как и сама Windows. После установки драйверов все встает на свои места, и на эти кнопки можно нацепить одну из 24 функций. Для выбора команд, выполняемых этой парой, служит кнопка Office Button, расположенная за скроллом.

Форма корпуса симметричная, кнопки навигации («вперед/назад») расположены на левой стороне, так что левшам они будут недоступны. Придаться можно только к плохой развесовке — из-за аккумуляторов задняя часть намного тяжелее. Нельзя сказать, что это сильно мешает, но все же.

Питание осуществляется от двух аккумуляторов. Использовать их можно по очереди — одно работает, другое в зарядном устройстве. Выглядит все это дело максимально просто — кроме индикатора зарядки и активности мыши, есть переключатель каналов. Он пригодится, если мышь конфликтует с другими радиоустройствами.

Программисты A4Tech подошли к своей задаче серьезно — набор настроек впечатляет. Первая закладка драйверов позволяет задать действия кнопок, там же можно задать скорость двойного нажатия, настроить мышь для левши или правши. Далее следуют закладки «Указатели», «Перемещение» и «Оборудование» — как в Windows. Еще одна позволяет управлять колесом прокрутки.

Вернемся к кнопке Office Button. При щелчке по этой кнопке на экране появляется меню из восьми пунктов. Каждый содержит парное действие, например: «громкость +\», «копировать\вставить», «отменить\повторить» и т.п. После выбора любого из пунктов соответствующая пара действий назначается кнопкам возле колеса прокрутки. Эти пункты можно настроить в драйверах. Режимы строго зафиксированы и включают 24 пары действий.

В играх мышка проявила себя хорошо, попытки запутать ее резкими движениями не увенчались успехом. Скорость реакции не вызвала вопросов. Конечно, отличить поведение Outlook 8K от проводной мыши будет несложно, но для игр сойдет.

По сумме достоинств (качество, эргономика, внешний вид и цена) Outlook 8K — одна из лучших беспроводных мышей.

Ориентировочная стоимость A4Tech Outlook 8K — \$20.

A4Tech Office 8K



A4Tech Office 8K — близнец Outlook 8K. Отличаются они только дизайном.

A4Tech Office 8K — почти точная копия Outlook 8K по набору клавиш и функций. Это относится и к комплекту поставки.

Основное отличие — форма корпуса. Office 8K полностью адаптирована под правшу. При внимательном рассмотрении выясняется, что дизайн в чем-то переключается с мышками серии MX5xx от Logitech. Но боковые углубления иные, как и оформление блока дополнительных кнопок. При подъеме мышки приходится постоянно напрягать пальцы — того и гляди выскользнет. Не хватает уже привычного колесика U-shape. Новый скролл узкий и тугой. Расположение дополнительных кнопок на корпусе отличается продуманностью и удобством. Цветовая гамма и материал корпуса не вызывают нареканий.

О комплекте поставки писать не будем — он полностью повторяет то, что мы видели у Outlook 8K. Все это в той же степени относится к драйверам и поведению мышки в играх. Она уверенно держит поверхность, удачная форма корпуса позволяет долгое время играть без чувства усталости. Правда, ей не хватает уникальности в дизайне, слишком уж она стандартна.

Ориентировочная стоимость A4Tech Office 8K — \$20.

Defender S Phoenix 5195



Defender S Phoenix 5195 — практичный дизайн, высокая функциональность.

Defender S Phoenix 5195 — самая доступная мышь из всех представленных в этом обзоре. На момент написания статьи ее рекомендованная цена составляла всего \$20. Но пусть это вас не смущает: Phoenix 5195 — пример достойного продукта по низкой цене. Однако ради низкой стоимости пришлось пойти на жертвы. Комплект поставки достоин настоящего аскета. В прозрачной пластиковой упаковке есть мышь, два аккумулятора типа AAA, крэдл (он же передатчик), а также инструкция. Нет даже диска с драйверами. На коробке честно написано, что устройство не требует дополнительных драйверов. Действительно, Windows XP распознала устройство, активировав все семь дополнительных кнопок.

Внешне S Phoenix 5195 оформлена очень стильно. Мышь выполнена из черного пластика, с серебристо-голубым верхом и серебристыми боковыми вставками. На корпусе нет ничего лишнего, линии плавно перетекают одна в другую. Форма корпуса красива и удобна. Источником питания служат два аккумулятора типа AAA, поэтому весит мышь немного.

В общей сложности на S Phoenix 5195 размещено девять кнопок, плюс колесико-кнопка. И если основные кнопки удобны, то расположение дополнительных весьма спорно. Наибольшие упреки вызывают кнопки закрытия окна и вызова меню «Мой компьютер». Они находятся почти в середине верхней части корпуса, так что добраться до них сложно. Можно предположить, что нажимать их надо костяшками пальцев, но кнопки узкие и не выпирают. Вызывает вопросы и работа кнопок навигации «вперед/назад». Расположены они на левой стороне корпуса, что удобно, но функции будто перепутаны — за переход назад отвечает дальняя кнопка, ближняя осуществляет переход вперед. Остальные дополнительные кнопки дублируют Page Up, Page Down и Alt+Tab, позволяя быстро переключаться между запущенными приложениями.

Крэдл имеет два индикатора. Зеленый свидетельствует об активности мышки, красный — о том, что аккумуляторы заряжаются. Также на корпусе есть кнопка инициализации соединения. Крэдл компактный и симпатичный.

Выдающимися результатами S Phoenix 5195 похвастаться не может. При работе в Windows можно заметить небольшие подтормаживания, в играх хуже. Порой чувствуешь себя рыбой в воде — мышь уже передвинута, а изображение еще движется. Это тем более обидно учитывая практичный и удобный дизайн мыши. Не слишком уместен и быстрый переход в режим экономии энергии (включается примерно через минуту). «Разбудить» ее можно нажатием кнопки или вращением колесика.

Сильные стороны устройства — низкая цена и привлекательный дизайн. Несмотря на скромные результаты в динамичных играх, она вполне пригодна для стратегий и других неторопливых тайтлов.

Ориентировочная стоимость Defender S Phoenix 5195 — \$20.

Defender S Mustang Laser 7185



Сенсор Defender S Mustang Laser 7185 можно легко запутать.

В свое время оптические мыши были вытеснены механическими, сейчас механические вытесняются моделями с лазерным лучом. Подобную новинку представил Defender — S Mustang Laser 7185. Основная часть корпуса сделана из прорезиненного пластика, что в теории должно позволить уверенно держать мышь в руке. На практике широкое основание, резко сужающееся кверху, и большой вес сводят на нет это преимущество. Верхняя часть выполнена из лакированного пластика. Модель имеет симметричную форму — довольны будут и правши, и левши.

Кроме основных кнопок и колесика, у Defender S Mustang Laser 7185 есть еще пять дополнительных. Кнопки навигации «вперед/назад» расположены сбоку. Еще три замаскированы под элементы дизайна, с первого взгляда их даже не заметишь. Две из них довольно длинные и как бы дублируют своей формой основные, словно обтекая колесо прокрутки. Несмотря на необычное расположение, пользоваться ими удобно. Последняя кнопка расположена прямо над скроллом. Без установки драйверов задать ее значение не получится.

Программа настройки настолько проста, что запутаться просто невозможно. Перед нами две закладки: первая позволяет выбрать режим работы скролла и скорость прокрутки,

вторая — назначить действия, которые будут происходить при нажатии на вспомогательные кнопки и колесико. Действия можно выбрать из готового списка. После установки программы при нажатии на дополнительную кнопку над колесиком станет появляться меню быстрого запуска приложений MS Office, «Мой компьютер», Internet Explorer или «Мои документы».

В играх скорость реакции на действия у мышки отличная. Конечно, движения передаются не идеально, но в большинстве случаев этого хватает. Существенный недостаток модели заключается в том, что при резких движениях из стороны в сторону лазерный датчик теряет ориентир, замирая в одной точке. Выполнить классический прием — разворот на 180 градусов с последующим хедшотом — практически невозможно. Непривычна большая дальность лазера: Mustang лазерным глазом уверенно видит поверхность на расстоянии почти 1 см — при попытке переставить мышь (подняв ее в воздух), почти наверняка сместится и курсор.

Положительное свойство мышки — мгновенный выход из режима экономии, одного заряда аккумуляторов вполне хватает на две недели активного использования. Для зарядки можно использовать любое зарядное устройство или крэдл. Главное, не забыть подключить к нему блок питания.

Ориентировочная стоимость Defender S Mustang Laser 7185 — \$30.

Genius Navigator 5000



Genius Navigator 5000 станет хорошим компаньоном для ноутбука.

Следующий участник обзора — Genius Navigator 5000. Производитель известный, так что мы вправе ожидать хороших результатов. Перед нами компактная мышь вполне стандартной формы. Одна из главных ее изюминок — возможность менять панель. В комплекте поставки кроме самой мышки, двух батареек, передатчика, переходника USB-to-PS/2, инструкции и диска есть еще две панели — черного и красного цветов. Подогнаны они отлично, люфта нет. Чтобы установить две батарейки типа AA в любом случае придется снять панельку, используя фиксатор снизу. Там же есть выключатель мыши и клавиша инициализации соединения. В руке Navigator 5000 лежит удобно, для большей практичности и комфорта ее лучше удержи-

вать большим и безымянным пальцами. Так будет проще ею управлять и нажимать основные и дополнительные кнопки. Одна предназначена для выбора приложения, две другие отвечают за навигацию.

Фирменное ПО позволяет изменять значения всех кнопок, кроме основной левой. Выбор их функций ограничен списком, который есть в драйверах.

Установка и подключение Navigator 5000 не вызвали сложностей. Рекомендуем ставить передатчик как можно ближе к самой мышке, так как при удалении чувствуется падение точности. Странно, что на корпусе манипулятора нет датчика заряда батарей — придется самостоятельно определять, необходима ли замена элементов питания. Для большей экономии рекомендуем выключать мышку с помощью переключателя. В играх и во время работы Navigator 5000 не очень чувствительна, курсор «ватный».

Больше всего Genius Navigator 5000 подойдет для пользователей ноутбуков. Именно они смогут оценить компактные размеры мышки и ее общую неприхотливость. Для игр данная модель не подходит.

Ориентировочная стоимость Genius Navigator 5000 — \$25.

Logitech G7 Laser Cordless

ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Logitech MX610

У Logitech MX610 отменный дизайн. К тому же у нее много дополнительных кнопок.

Logitech G7 Laser Cordless — единственная беспроводная мышка, ориентированная в первую очередь на игроков.

Logitech G7 Laser Cordless — чисто игровая мышка. Дизайн напоминает MX518 — все точно так же выверено до мелочей. Мышка не может похвастаться обилием дополнительных кнопок, осталось только самое необходимое. Слева находится кнопка «назад». Кнопки изменения чувствительности расположены сразу за колесом прокрутки с дополнительными степенями свободы. Чуть дальше, левее находится индикатор чувствительности. Мышка облечена в гладкий, полированный зелено-серебристый корпус. Качество изготовления всех элементов отменное. Для легкого скольжения на подошве предусмотрены тефлоновые накладки.

Для передачи радиосигнала используется передатчик, работающий на частоте 2,4 ГГц, помехи сведены к минимуму. Интересно, что G7 никогда не засыпает, даже во время бездействия! Это было сделано как раз для игр.

Быстрая разрядка аккумулятора не грозит — в комплекте поставки есть два специальных аккумулятора и крэдл. Один можно установить в мышку, другой отправить на зарядку. Если во время игры он разрядился, его просто заменить — одно нажатие кнопки и играем дальше. Обычно одного заряда аккумулятора хватает на пару недель.

Весь потенциал мышки позволяет раскрыть программа SetPoint. В ней можно пере назначить действия кнопок, сохранять настройки для разных программ, задавать чувствительность и т.д.

В играх G7 работает безукоризненно. Заметить разницу между проводной мышкой и G7 очень трудно. Пожалуй, это единственная модель, которая реально может заменить хвостатые экземпляры. Отпугнуть может лишь цена.

Ориентировочная стоимость Logitech G7 Laser Cordless — \$130.

Недавно Logitech представила еще одну беспроводную мышку — MX610. Новинка имеет явно мультимедийные корни — корпус изобилует дополнительными кнопками. В комплекте поставки нет аккумуляторов и зарядного устройства, но есть пара пальчиковых батареек, передатчик, переходник USB-to-PS/2, инструкция, диск и собственно мышка.

Дизайн манипулятора рассчитан исключительно на правшей. Кроме двух основных кнопок и колеса прокрутки с дополнительными степенями свободы есть еще семь дополнительных клавиш. Сбоку, над большим пальцем, расположены кнопки навигации «вперед/назад». По правую сторону — напротив скролла — находятся кнопки Mute и «коромысло». С его помощью можно регулировать громкость. Колесо прокрутки сделано из обычной резины, засечек на нем нет. Не сказать, что это недостаток, но кому-то может не понравиться.

Ближе к середине вы найдете еще две полупрозрачные кнопки. Одна отвечает за работу с почтовой программой, другая — за взаимодействие с интернет-пейджером. Полупрозрачными их сделали неспроста — если вы получили новое письмо или сообщение, они вам подмигнут.

MX610 стала одной из немногих мышек, в которых используется лазерная подсветка. Для передачи сигнала используется компактный двунаправленный USB-передатчик с частотой 2,4 ГГц. Он и передает, и получает сигнал. Подключение мышки и установка софта вопросов не вызвали, все прошло гладко. Драйвера SetPoint хороши, в них есть все необходимые настройки. Например, значение дополнительных кнопок можно привязывать к определенным программам.

MX610 — интересный продукт, но не для игр. Разработчики предусмотрели большое количество кнопок, возможность их программирования и т.д. Однако в играх чувствуется вялость и отсутствие должной резкости. После этого сложно что-либо добавить или убавить. Зато к батарейкам мышка относится экономно — двух элементов типа AA хватит на 2-3 недели.

Перед нами приятная мультимедийная мышка с хорошей эргономикой и функциональностью на все случаи жизни, но не для игр.

Ориентировочная стоимость Logitech MX610 — \$70.

Беспроводные мышки сулят свободу, но не все из них одинаково подходят для игр. Одни ориентированы на мобильных пользователей, другие на работу с мультимедиа-программами и лишь некоторые из них предназначены для игр.

Хорошее впечатление осталось от A4Tech Outlook 8K и Office 8K. Обе справились со своими задачами успешно. Первая модель показалась нам интереснее за счет своей универсальной формы и очень удобного колеса прокрутки. Отличный комплект поставки и скромная цена лишь добавляют очков.

Genius Navigator 5000 может быть интересна мобильным пользователям. Компактные размеры самой мышки и USB-передатчика лишь подчеркивают это. Для игр она едва ли подойдет.

Logitech MX610 оставила смешанные чувства. С одной стороны ее отличают удобный дизайн, наличие большого количества кнопок. С другой — при ее цене в комплект поставки можно было бы включить аккумуляторы, зарядное устройство, крэдл и сделать передвижение в играх более плавным.

Другой продукт компании — G7 Laser Cordless — ломает все стереотипы. Эта мышка точна и отзывчива, в комплекте поставки есть все необходимое, включая крэдл и два аккумулятора. Жаль, что цена вопроса так высока. Но выбора нет.

Благодарим следующие компании за предоставленные для тестирования продукты:

Logitech (www.logitech.ru) — Logitech MX610, Logitech G7 Laser Cordless;
TOP (www.tortrade.ru) — A4Tech Outlook 8K, A4Tech Office 8K, Defender S Phoenix 5195, Defender S Mustang Laser 7185;
«Бюрократ» (www.buro.ru) — Genius Navigator 5000.

ZyXEL

series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы ADSL

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



ADSL2+
Теперь еще
в 3 раза быстрее



Модем ADSL2+
с портом Ethernet
P-660R EE



Модем ADSL2+ с 4-портовым
коммутатором, беспроводной
точкой доступа 802.11g+
и межсетевым экраном
P-660HW EE



Модем ADSL
с портом USB
OMNI ADSL USB EE

Чтобы подключиться к Интернету через ADSL на скорости в 500 раз быстрее самого крутого Dial-Up-модема, достаточно обычной телефонной линии: никаких дырок в стенах, никаких новых проводов. Нужно лишь, чтобы на вашей АТС был ADSL-провайдер, а у вас — специальный модем, который сам сконфигурирует подключение и уже через три минуты после подачи питания соединит вас с Интернетом на сумасшедшей скорости. И самое приятное — ваша телефонная линия всегда остается свободной для обычных телефонных звонков.



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

POLARIS (095) 755-5557
ОЛДИ (095) 105-0700
НИКС (095) 974-33-33
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
Старт Мастер (095) 783-4242
Ф ЦЕНТР (095) 472 64 01 105 6447

ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Компьютерные Технологии и Сервис (8152) 478181
Прага (846) 2701-701, 926-32-87
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001
ДНС - Партнер Групп (4232) 499-071

СКОРОСТЬ СВЕТА — НЕ ПРЕДЕЛ!

Тестирование Radeon X1900 XT/XTX и GeForce 7800 GTX 512

Николай Арсеньев

Недавно мы рассказывали о видеокартах класса hi-end. Казалось бы, тема исчерпана и на ближайшие полгода ее можно закрыть. Но не тут-то было. Канадская компания ATI не стала брать тайм-аут и представила в начале 2006 года новые продукты — **Radeon X1900 XT** и **XTX**. NVIDIA ответила на это смачным апперкотом в лице **GeForce 7800 GTX** с индексом 512.

AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 256 Мбайт



AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 хорошо справляется с играми, но появились и более интересные продукты.

Плата AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 уже участвовала в нашем тесте, так что коротко пробежимся по ее возможностям и особенностям. Видеокарта поставляется в компактной и красочной коробке с парой переходников DVI-to-D-Sub, кабелем питания, компонентным видеокабелем с разъемами S-Video и возможностью подключения к HDTV-телевизорам с разрешением до 1080i, инструкцией, дистрибутивом **VideoStudio 7 SE DVD**, а также играми **Pitfall: The Lost Expedition** и **Second Sight**. Не самые интересные, но зато их две.

Aeolus 7800 GTX-DVDC256 построена на графическом чипе GeForce 7800 GTX (G70), сделанному по 110-нм техпроцессу. G70 содержит 302 млн транзисторов, использует 256-битный интерфейс памяти и работает со скоростью 430 МГц. Архитектурно графическое ядро поддерживает до 1 Гбайта памяти, в нашем случае мы имеем 256 Мбайт GDDR3 SDRAM со частотой 1,2 ГГц, которая была изначально разогнана до 1,25 ГГц. Кстати, частота ядра также увеличена до 450 МГц вмес-



ТЕСТОВЫЙ СТЕНД KRAFTWAY IDEA KR71 MC

Процессор	Intel Pentium D 840 (Socket 775, 3,2 ГГц, 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Жесткий диск	Western Digital WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 7.15
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 5.13; NVIDIA ForceWare 81.95
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

то штатных 430 МГц. Похвально, ведь FPS никогда не бывают лишними.

На лицевой части кулера установлена съемная панель, закрепленная с помощью винтов. Система охлаждения со своей задачей вполне справляется. Ее плюс в том, что она компактна и не блокирует доступ к соседнему разъему.

Общее впечатление: перед нами классическая карта на основе GeForce 7800 GTX со стандартной системой охлаждения и неплохой комплектацией.

NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 Мбайт



NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 хороша, но найти ее в продаже практически невозможно.

Седьмое поколение GeForce NVIDIA представила уже давно — еще летом 2005 года. ATI долгое время хранила молчание, готова ответ в виде серии **Radeon X1000**. NVIDIA не знала, чего ожидать от канадцев, поэтому решила заранее подготовиться и начала отби-

рать чипы GeForce 7800 GTX, способные работать на более высоких частотах. Да-да, все так просто и банально!

Видеокарты на базе Radeon X1800 XT оказались довольно мощными и успешно конкурировали с GeForce 7800 GTX — где-то выигрывали, где-то проигрывали. Дабы укрепить свои позиции, NVIDIA явила миру заветную GeForce 7800 GTX 512. От обычной GTX-версии она отличается увеличенным объемом памяти (512 Мбайт), а также частотами ядра и памяти (они были увеличены до 550 МГц и 1,7 ГГц соответственно). Архитектурных изменений не было.

Отличительной чертой новой карты стала уникальная система охлаждения. Вентилятор теперь установлен строго посередине. Во время работы он прогоняет свежий воздух через левую и правую стороны радиатора, издавая при этом минимум шума. При старте системы вентилятор раскручивается до 5000

3DMARK05 1.20

AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	7945
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	8582
Sapphire Radeon X1800 XT	8396
Sapphire Radeon X1900 XT	9014
GeCube Radeon X1900 XTX	9130

3DMARK06 1.10

AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	4486
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	5216
Sapphire Radeon X1800 XT	4479
Sapphire Radeon X1900 XT	5437
GeCube Radeon X1900 XTX	5656

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Видеокарта	Sapphire Radeon X1800 XT	Sapphire Radeon X1900 XT	GeCube Radeon X1900 XTX	AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	NVIDIA GeForce 7800 GTX 512
Графический чип	ATI Radeon X1800 XT (R520)	ATI Radeon X1900 XT (R580)	ATI Radeon X1900 XTX (R580)	NVIDIA GeForce 7800 GTX (G70)	NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 (G70)
Кол-во транзисторов	321 млн.	384 млн.	384 млн.	302 млн.	302 млн.
Пиксельные конвейеры	16	48	48	24	24
Вершинные конвейеры	8	8	8	8	8
Частота чипа	625 МГц	625 МГц	650 МГц	430 МГц	550 МГц
Частота памяти	1,5 ГГц	1,45 ГГц	1,55 ГГц	1,2 ГГц	1,7 ГГц
Шины памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Объем памяти	512 Мбайт (GDDR3 SDRAM)	512 Мбайт (GDDR3 SDRAM)	512 Мбайт (GDDR3 SDRAM)	256 Мбайт (GDDR3 SDRAM)	512 Мбайт (GDDR3 SDRAM)
Наличие VIVO	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть
Интерфейс	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16
Выходы	2x DVI, S-Video	2x DVI, S-Video	2x DVI, S-Video	2x DVI, S-Video	2x DVI, S-Video
Цена	\$550	\$650	\$750	\$550	\$750

об/мин, но его крейсерская скорость составляет всего 1000 об/мин. Этого оказывает достаточно для эффективного охлаждения. Минусы: кулер массивный и выпирает настолько, что блокирует соседний разъем.

Собственно, плату мы получили от самой NVIDIA, так что про комплект поставки сказать нечего — коробка и карта, на этом все.

GeForce 7800 GTX 512 отлично подходит для современных игр, но в бочке меда есть большая ложка дегтя — эту видеокарту едва ли удастся найти в продаже. Их количество просто мизерно, увидеть ее можно разве что в тестовых лабораториях. До сих пор NVIDIA не наладила их массовый выпуск, меж тем интернет уже переполнен слухами о GeForce 7900 GT/GTX...

Sapphire Radeon X1800 XT 512 Мбайт



Radeon X1800 XT стал серьезным конкурентом GeForce 7800 GTX.

Компания Sapphire уже долгое время является верным и преданным сторонником ATI. Похвально, ведь такое в мире бизнеса встречается редко. Sapphire получает доступ к новейшим наработкам, ATI же уверена в том, что конечный пользователь получит качественный продукт, за который не будет стыдно.

Перед нами Sapphire Radeon X1800 XT с 512 Мбайтами GDD3-памяти. Сразу стоит сказать, что видеокарты с приставкой «XT» чуть было не повторили судьбу GeForce 7800 GTX 512 (поначалу их было трудно найти), но Sapphire и ATI все же удалось справиться со всеми проблемами.

Вместе с видеокартой поставляются руководство пользователя, диск с драйверами, PowerDVD, PowerDirector 4, а также DVD с логотипом Sapphire Select. На нем записаны игры Brothers in Arms: Road to Hill 30, Prince of Persia: Warrior Within, Richard Burns Rally и Tony Hawk's Underground 2. Подборка интересная, но активировать можно одну игру. Перед этим можно поиграть в каждую из них в течение часа. Кроме дисков есть переходники DVI-to-D-Sub, S-Video-to-RCA, а также кабели для подключения к ТВ и HDTV.

Radeon X1800 XT имеет в своем арсенале 16 пиксельных и 8 вершинных конвейеров, ядро работает на частоте 625 МГц, память — на 1,5 ГГц. Внушительные цифры, ничего не скажешь. Сразу становится ясно, почему ATI было трудно наладить стабильный поток этих видеокарт.

Система охлаждения у карточки от Sapphire эталонная. Она была заимствована еще у Radeon X850 XT, разве что длину нарастили, а сердцевину радиатора сделали медной (чтобы эффективнее отводить тепло). Основная конструкция очень массивная и перекрывает доступ к соседнему слоту. При старте компьютера кулер сильно шумит, но уже после загрузки Windows и драйверов обороты падают до нормального уровня. Плюс такой конструкции заключается в том, что система охлаждения эффективна и стремительно выбрасывает горячий воздух из корпуса.

Sapphire Radeon X1900 XT



Sapphire Radeon X1900 XT дышит в затылок GeForce 7800 GTX 512 и при этом дешевле на \$100.

Продолжает наш обзор еще одна карта Sapphire — Radeon X1900 XT. Новая серия — что-то вроде работы над ошибками. Глав-

ная новость — увеличение количества пиксельных конвейеров до 48 штук. При этом число текстурных блоков осталось прежним. Потенциально такое увеличение даст серьезный прирост в играх, где будут активно использоваться шейдеры версии 3.0. Но об этом позже. Количество вершинных конвейеров осталось прежним (их восемь). Все это привело к тому, что общее число транзисторов возросло до 384 млн против 321 млн у Radeon X1800 XT.

Комплект поставки полностью повторяет то, что мы видели у Radeon X1800 XT, так что не будем заострять внимание на этом. Отметим лишь, что набор достойный — кабели, игры, софт. На дизайне платы долго останавливаться не будем — он стандартен. Система охлаждения также идентична. Похоже, инженеры ATI нашли универсальный вариант от всех проблем еще во времена Radeon X850 XT.

На плате установлено пара DVI-разъемов и S-Video. Если раньше пользователи были ограничены разрешением 1600x1200, то теперь счастливые обладатели мониторов с большой диагональю могут вздохнуть спокойно — видеокарту снабдили Dual Link DVI.

GeCube Radeon X1900 XTX



Просто и скромно — GeCube Radeon X1900 XTX новый король 3D!

Последний участник тестирования — Radeon X1900 XTX от малоизвестной в России компании GeCube. Комплект поставки уже привычен: кабели, инструкция пользователя, диски с Delta Force Xtreme, PowerDVD 6 и PowerDirect 2.5 ME. Все ожидаемо, никаких сюрпризов.

F.E.A.R. 1.02

Разрешение	Максимальное качество			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)			Мягкие тени (AF x16 + Soft Shadows)		
	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200	1024x768	1280x960	1600x1200
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	98	74	54	52	36	25	57	39	27
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	108	88	65	65	46	32	68	48	33
Sapphire Radeon X1800 XT	94	74	54	74	57	40	56	39	26
Sapphire Radeon X1900 XT	112	86	67	81	64	49	76	56	38
GeCube Radeon X1900 XTX	116	91	71	86	67	51	80	59	43

DOOM III 1.3 (DEMO1)

Разрешение	Максимальное качество			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	95,3	95,0	89,1	90,0	73,2	56,4
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	99,6	98,7	93,5	93,6	77,3	61,4
Sapphire Radeon X1800 XT	96,1	92,7	83,1	88,3	76,4	59,6
Sapphire Radeon X1900 XT	95,4	93,3	87,2	88,4	78,1	64,7
GeCube Radeon X1900 XTX	95,3	93,9	89,3	90,1	80,8	67,8

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)

Разрешение	Максимальное качество			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	98,2	94,9	87,9	90,8	81,5	75,2
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	98,4	96,6	93,7	93,5	83,1	79,7
Sapphire Radeon X1800 XT	97,0	93,8	87,2	86,8	81,4	74,6
Sapphire Radeon X1900 XT	96,8	95,0	92,4	87,1	83,0	78,4
GeCube Radeon X1900 XTX	97,5	95,3	93,1	87,5	84,3	80,4

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CHAOS THEORY 1.04

Разрешение	Максимальное качество			Тяжелый режим (AF x16, AA x4)		
	1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256	102,7	78,2	58,2	91,6	64,1	46,1
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512	116,0	84,0	65,3	103,1	73,9	55,1
Sapphire Radeon X1800 XT	98,8	70,1	52,5	87,8	60,9	45,5
Sapphire Radeon X1900 XT	111,0	89,1	69,7	99,9	74,2	57,4
GeCube Radeon X1900 XTX	112,9	93,3	73,3	103,6	78,2	60,6

От XT-версии карта отличается более высокими частотами ядра и памяти — 650 МГц и 1,55 ГГц соответственно. И более высокой ценой — на \$100 больше. В остальном это полный аналог обычной Radeon X1900 XT. При этом внешне платы GeCube и Sapphire очень похожи, различить их можно только по разным рисункам на кулере. Если художники Sapphire продолжают рисовать необычных инопланетян, то ребята из GeCube не стали мудрствовать и оставили изображение агента Руби — нынешнего символа ATI.

Проверка боем!

Компания у нас подобралась экстремальная, поэтому мы организовали для нее специальный подарок в виде расширенного тестирования. Кроме привычных 3DMark05 и 06, а также DOOM III, Far Cry и F.E.A.R., мы использовали Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. С первыми вы давно знакомы, а вот последнюю игру мы незаслуженно обходили стороной. Меж тем качество и сложность графики там на высочайшем уровне, по максимуму использованы тени и спецэффекты. Именно по технологичным играм типа F.E.A.R. и Splinter Cell: Chaos Theory можно судить о потенциале видеокарт. Но и ветеранов сбрасывать со счетов не стоит.

3DMark05 и 06 мы тестировали в стандартных режимах, заданных по умолчанию. Во всех играх устанавливались максимальные настройки качества, кроме того, мы включали анизотропную фильтрацию (AA) и сглаживание (FSAA). В F.E.A.R. сверх того использовались еще мягкие тени, которые делают картинку на экране более реалистичной и порядочно загружают видеокарту.

Первый сюрприз нас ждал в 3DMark05 и 06. Radeon X1900 XT и XTX с легкостью обошли конкурентов от NVIDIA. GeForce 7800 GTX 512 не спасла даже сверхбыстрая память.

В DOOM III чаще всего лидируют видеокарты серии GeForce. В этот раз GeForce 7800 GTX 512 на стандартных режимах удалось немного оторваться от конкурента, но незначительно. После включения AA и FSAA расстановка сил изменилась. Флагманской карте от NVIDIA не удалось удержать пальму первенства, более того, ей в пятки дышала Radeon X1800 XT. В Far Cry ситуация повторилась.

Теперь мы подошли к более тяжелым в графическом смысле играм — F.E.A.R. и Splinter Cell: Chaos Theory. Здесь вообще наблюдается полная гегемония ATI. Добавление пиксельных конвейеров благоприятно сказалось на скорости, особенно в высоких разрешениях. Radeon X1900 XTX оторвалась от Radeon X1800 XT в среднем на 15-20 кадров/с. GeForce 7800 GTX 512 в большинстве случаев уверенно обходит Radeon X1800 XT, но за новым поколением от ATI угнаться не может.



ATI проделал хорошую работу. Выпустив в свое время Radeon X1800 XL/XT, канадская компания показала всем, что не собирается уступать своему извечному конкуренту, а представив в начале этого года Radeon X1900 XT/XTX, она захватила пальму первенства. И самое главное — новые видеокарты доступны в продаже. Их не надо искать, заказывать и ждать неделями новых поставок. Это говорит о том, что ATI уверенно стоит на ногах и у нее еще есть порох в пороховницах. Приятной особенностью всей серии стала технология AVIVO. Она отвечает за кодирование/декодирование видео и

обеспечение максимально качественной картинки при захвате и воспроизведении видео.

Особый интерес вызывает не Radeon X1900 XTX, а карта с приставкой XT. Они незначительно отличаются друг от друга (частотами ядра и памяти), зато разница в цене впечатляет — \$100. На наш взгляд, Radeon X1900 XT выглядит более оправданной покупкой, тем более что ее можно попробовать разогнать с помощью утилиты ATI Tool. ATI Tool самостоятельно «выяснит» максимальные рабочие частоты и сделает это безопасно.

Что выбрать — Radeon X1800 XT или GeForce 7800 GTX — решать вам. В играх обе карты идут фактически ноздря в ноздю.

Найти в продаже GeForce 7800 GTX 512 до сих пор невозможно. Впервые за последнее время мы столкнулись с бумажным анонсом от NVIDIA. Ситуацию усугубляет еще и тот факт, что ее цена установлена на уровне Radeon X1900 XTX (хотя производительность у Radeon X1900 XTX выше, особенно в новых играх). Но NVIDIA не собирается останавливаться — на выставке CeBIT она покажет GeForce 7900 GT и GTX.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

AOOpen (www.aopen.ru) —
AOOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256;
Corsair (www.corsairmemory.com) —
Corsair Twin2X 1024A-5400UL;
GeCube (www.gecube.com.tw) —
GeCube Radeon X1900 XTX 512;
Kraftway (www.kraftway.ru) — Intel Pentium D 840,
GIGABYTE GA-8N-SLI Pro, Western Digital WD1200JS,
NEC ND-4550A;
NVIDIA (www.nvidia.ru) —
NVIDIA GeForce 7800 GTX 512;
Sapphire (www.sapphire.ru) — Sapphire Radeon X1800
XT 512, Sapphire Radeon X1900 XT 512;
Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — Sunbeam NUJO.

Материнские платы: WinFast6 150/6100

Отличные графические возможности по доступной цене!



NEW!



6150K8MD-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



**NVIDIA
GEFORCE
6150**

**NVIDIA
NFORCE
430**

**HD Video
HD Audio**



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup - (495) 789-3846; Ultra Computers - (495) 775-7566; Инкотрейд - (495) 785-8659; Кит - (495) 777-6655; Компьтадор - (495) 274-7300; НИКС - (495) 974-3333; Полярис - (495) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛенд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (4742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИС-ТН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (4912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс - (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

Руль не оскош!

Тестирование наборов «руль + педали»

Николай Арсеньев и Александр Горин

За последнее время вышло много автосимуляторов и гоночных аркад — **GT Legends**, **GTR**, **Need for Speed: Most Wanted**, **ToCA Race Driver 3**, **Crashday**. Самое время задуматься о подходящем контроллере, тем более что производители джойстиков, геймпадов и рулей недавно обновили свои линейки. В связи с этим мы представляем вам обзор четырех самых новых наборов «руль + педали» и еще одного старого знакомого...

Genius TwinWheel

Руль **Genius TwinWheel** — устройство в меру простое и относительно недорогое. Он не обладает полноценной системой обратной отдачи **Force Feedback**, но зато в нем есть два вибромотора. Трасса чувствуется кончиками пальцев, особенно в моменты аварий и при движении по неровной дороге.

Крепление блока осуществляется с помощью присосок и двух съемных струбцин. Решение использовать резиновые присоски выглядит логичным — они не поцарапают стол. Но если ограничиться ими, конструкция будет ездить по столу. Рулевое колесо

пластиковое и тонкое, качество среднее. На баранке расположены 12 программируемых клавиш, 8 из них собраны в группу в виде геймпада — он чем-то напоминает манипулятор от **PlayStation 2**. И неспроста, ведь руль совместим с этой консолью.

Блок педалей прост, маленькая платформа и слабое сопротивление пружин при нажатии потребуют привыкания — трудно будет удерживать педаль в среднем положении.



Genius TwinWheel — первый шаг на пути к большому спорту.

Руль подключается через USB-порт и не требует внешнего питания. Оно и понятно — виброотдача работает за счет двух простых моторов, больших нагрузок не предвидится. Педали к рулю подключаются спереди, что очень неудобно.

Когда управляешь этим рулем, желания переключиться в режим из кабины не возникает, но это присуще всем комплектам без обратной отдачи. Необходимо следить за поведением машины зрительно, вибрация не позволяет тонко чувствовать авто.

Руль ориентирован на начинающих пользователей и стоит недорого. Удовольствие от игры несопоставимо больше, чем при использовании клавиатуры, но... есть и более интересные варианты с полноценной отдачей.

Ориентировочная стоимость **Genius TwinWheel** — \$65.



У TwinWheel педали слишком маленькие и легкие.

Thrustmaster Rallye GT PRO FFB

Наконец мы добрались до нового hi-end продукта от Thrustmaster — Rallye GT PRO FFB. В коробке лежат руль, pedalный узел, небольшая инструкция и диск с программным обеспечением.

Дизайн рулевого колеса выглядит технологично. Вся поверхность прорезинена — как ни ухватиться, рука

не будет скользить и потеть при длительной игре. Центральная часть сделана из обычного пластика. По левую сторону расположены кнопки управления видом из кабины, справа четыре программируемых клавиши, в нижней части еще три. Посередине металлическая вставка с логотипом компании. Под рулевым колесом есть два рычага и еще пара аналоговых. С правой стороны рулевого блока находится рычаг КПП, чуть ниже — две программируемых кнопки. Честно говоря, использовать КПП не очень удобно.

Расположение кнопок продумано хорошо — дотянуться до них во время игры не составит труда. Конструкция крепежа вполне пристойна, хотя при избыточном усилии можно повредить резьбу — она пластиковая.

Порадовал pedalный узел. Основа большая, алюминиевые вставки на педалях смотрятся эффектно. Ход педалей в меру плавный, в меру тугой — при длительной игре не устаешь.

Данный комплект установил новый рекорд — у него есть пять независимых осей! Их можно настроить на газ и тормоз, а также ручной тормоз и сцепление. Такая воз-

Thrustmaster Rallye GT PRO FFB — хороший выбор для любых типов гонок.

ATI CrossFire™ Технология реализованная на платформе Intel 915!

775i915P-SATA2

LGA 775 для процессоров Intel Pentium 4 / Celeron D
На базе чипсета 915P

- Поддержка технологии ATI CrossFire™
- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533 МГц, процессоров EM64T и технологии Hyper-Threading
- Двухканальная память DDRII533 x 4 DIMM и двухканальная память DDR400 x 2 DIMM (DDRII и DDR поддерживаются по отдельности)
- Гнездо PCI Express x16, гнездо PCI Express x1
- Дополнительное гнездо ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA100 ID
- 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер JMicron JMB 360 (интерфейс PCIE x1), поддержка функции горячего подключения



Двухканальная память DDRIIx4 и DDR400x2!

* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления.
* Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний.
* Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomput.ru>

ASRock
www.asrock.com



Thrustmaster Rallye GT PRO FFB: педали держатся уверенно и надежно.

можность понравится любителям максимального реализма.

Программное обеспечение не вызвало нареканий. Установка прошла без проблем; можно выбрать количество активных осей, протестировать эффекты обратной отдачи и отрегулировать их силу.

Эффекты отдачи сильные, люфта во время работы практически нет, что сделало руль жестким и немного скупым при столкновениях. В большинстве случаев силу обратной отдачи стоит ослабить, чтобы более четко управлять машиной. Иначе не видать вам рекордов и трофеев, как своих ушей.

Общее впечатление от Rallye GT PRO FFB осталось хорошее. У комплекта есть ряд уникальных положительных сторон — достойные педали, наличие пяти независимых осей и достаточное количество программируемых кнопок. Недостатки — система крепления выглядит не столь убедительно, коробка передач не так практична, как хотелось бы.

Ориентировочная стоимость Thrustmaster Rallye GT PRO FFB — \$135.

Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB

Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB во многом повторяет старшую модель. Удивительно, но этот набор относится к недорогим продуктам, несмотря на логотип Ferrari. Неожиданный ход, ничего не скажешь!

Комплект поставки ничем не удивил — все стандартно. Во многом эта модель идентична старшей и более дорогой Rallye

GT PRO FFB. Отличительной чертой Ferrari GT 2 IN 1 FFB стала универсальность — его можно подключить не только к компьютеру, но и к PlayStation 2. На этот случай предус-



Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB полностью оправдывает свою цену!

мотрен соответствующий разъем. Подписи к кнопкам соответствуют тем, что вы можете увидеть на геймпаде PS2, — это облегчит управление во время игры. На рулевом колесе расположены четыре дополнительных кнопки, причем расположены очень удачно. Боковины руля сделаны из прорезиненного пластика, в то время как верхняя и нижняя части — из обычной пластмассы (увы!). Здесь разработчики явно решили сэкономить. В сердцевине красуется гарцующая лошадь — символ Ferrari. Расположение основных кнопок идентично старшей версии. За рулевым колесом остались лишь два рычага, но эта потеря не критична. КПП также исчезла, но учитывая, что ее польза сомнительна, горевать мы не станем. Установка руля и крепеж повторяют Rallye GT PRO FFB.

Педальный узел претерпел косметические изменения — он лишился алюминиевых вставок. Это единственное отличие.

Несмотря на все свои сходства, эта модель ведет себя в играх несколько иначе. Баранка более свободна, но обратная связь все так же сильна, и дорожные эффекты четко чувствуются. Сложно сказать почему, но по ощущениям Ferrari GT 2 IN 1 FFB понравился больше. Отсутствие дополнительных осей, алюминиевых вставок на руле и педалях, ручной КПП оказалось не столь существенным. Другое дело, что руль не полностью прорезинен, — это минус. Зато цена существенно ниже, а общее качество материалов и сборки на том же высоком уровне.

Ориентировочная стоимость Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB — \$80.



Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB: педали устойчиво держатся на полу.



Logitech Formula Force EX — качественный и недорогой руль.

Logitech Formula Force EX

Formula Force EX — еще одна новинка, на этот раз от Logitech. В компактном руле реализован полноценный эффект Force Feedback.

Рулевое колесо толстое и в месте хватки обрешинено. Эргономика неплохая, но не более того. Продолговатые дополнительные кнопки не столь удобны, некоторые клавиши на руле расположены неудачно. К счастью, джойстик видов расположен удобно, сразу под большим пальцем левой руки, а справа четыре дополнительных кнопки. Обычную коробку передач заменяют подрулевые кнопки — они слишком жесткие и не чувствительные.

Педальный узел слабоват, срабатывание газа и тормоза происходит неравномерно — в начале хода характеристики меняются незначительно, в конце получаем резкий скачок. В первое время это особенно сбивает с толку. Основа педалей невелика и стоит она неуверенно.

Теперь о креплении. Две пластиковые трубки надежно фиксируют руль на столе. Подключение педалей осуществля-

Педаль газа требует привыкания — она чересчур легкая.



topdevice
www.topdevice.ru

Достойной внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS
GROUP



Logitech MOMO Racing — лучший выбор на данный момент.

ется с помощью COM-разъема. Однако закручивающих винтов на нем нет, так что он иногда отходит, поэтому тормоз и газ иногда не работают.

Тем не менее комплект понравился своей системой обратной отдачи и проработкой мелочей. Усилие на руле при повороте чувствуется очень хорошо. Неоднозначное впечатление оставили жесткие кнопки переключения передач, блок педалей оказался излишне легким, а газ — неравномерным.

Ориентировочная стоимость Logitech Formula Force EX — \$90.

Logitech MOMO Racing

Первое, что хочется отметить в **Logitech MOMO Racing**, — дизайн и эргономику. Рулевое колесо полностью прорезинено, каждая деталь продумана. По двум сторонам центральной части находятся шесть кнопок (негусто), расположены они оптимально. Подрулевые лепестки для переключения передач большие и практичные. На ободе по центру находится кольцо. Установили его для того, чтобы в пылу борьбы за первое место можно было на ощупь определить положение руля.

MOMO Racing — еще один комплект, в котором есть рычаг переключения передач. В стандартном положении он находится справа, как и положено любой приличной европейской и американской машине. Но его можно в минуту переставить и на левую сторону — любители японских и английских авто будут довольны.

Большая торпеда крепится к столу с помощью двух традиционных трубочин и дополнительного крепежного винта снизу. Получается надежное трехточечное крепление.

Блок педалей заслуживает похвалы — платформа большая, держится устойчиво. Ход тормоза реалистичен — вначале легкий,

Блок педалей имеет большое основание.

в конце тугой. Педаль газа равномерна во всем диапазоне нажатия.

В гонках отдача очень реалистичная, но ее определенно стоит отрегулировать заранее — слишком сильная. Руль одинаково хорошо проявил себя и в аркадах, и серьезных симуляторах. Работать газом было одно удовольствие — можно с высокой точностью дозировать усилие. Несмотря на свой преклонный возраст, Logitech MOMO Racing остается лучшим выбором для любителей автосимуляторов.

Ориентировочная стоимость Logitech MOMO Racing — \$120.



Мы пересекли линию старт-финиш, и можно подводить итоги нашей гонки. По сей день лучшим выбором для виртуальных гонщиков остается Logitech MOMO Racing — дизайн руля, к которому приложили руки кудесники из студии MOMO, остается эталоном. Сила эффектов обратной отдачи достаточная, педали оставили только положительные впечатления. Единственное, что может удержать от покупки, — высокая цена.

Одноклассником этого ветерана является Thrustmaster Rallye GT PRO FFB. Набор в целом неплох, но многие функции — коробка передач, дополнительные оси — оказались



История успеха MOMO

История MOMO началась в 60-е годы. **Джампьеро Моретти** (итальянский гонщик-любитель) попросил своего друга помочь в создании нового руля к своей машине. В итоге получился руль меньше, чем обычно, но, как ни странно, он оказался удобнее. Такая конструкция понравилась **Джону Сартису**, гонщику команды **Scuderia-Ferrari**. В 1964 году он завоевал чемпионский титул, и с этого момента карьера Моретти резко пошла вверх. В 1969 году открылся завод по производству автомобильных рулей — так и родилась марка **MOMO**. Логотип получился из первых двух букв фамилии Моретти и названия трека «Монца». Рулями MOMO были оборудованы все гоночные болиды Ferrari. Позже было открыто подразделение MOMO Design, которое распространило этот лейбл на часы, шлемы, одежду, очки, велосипеды и даже аксессуары для гольфа. Докатилась MOMO-мания и до геймеров. Руль **Logitech MOMO Racing** разработан совместно с этим известным ателье.

непрактичными.

Более оптимальным выбором видится нам младшая модель — Ferrari GT 2 IN 1 FFB. Она удобна, практична, к тому же руль можно подключать еще и к PlayStation 2.

У Logitech Formula Force EX хорошо проработан руль, но некоторые кнопки недостижимы, другие слишком жесткие. А педальный узел оказался излишне легким.

Модель Genius TwinWheel максимально проста. Она оказалась самой дешевой в нашем тесте. Ее едва ли можно рекомендовать для игры в серьезные симуляторы вроде GT Legends или **F1 Challenge 99-02**, но для простеньких аркад вполне хватит.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:

Logitech (www.logitech.ru) — Logitech Formula Force EX, Logitech MOMO Racing;

Alion (www.alion.ru) — Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB, Thrustmaster Rallye GT PRO FFB;

Бюрократ (www.buro.ru) — Genius TwinWheel.

ФРОНТОВОЙ ДРУГ

МЫ ЗНАЕМ, КАК НЕЛЕГКО БЫВАЕТ

ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ

НА ИГРОВОМ **ФРОНТЕ...**

Но даже в самом жарком виртуальном бою на помощь всегда может прийти

мощный и надежный союзник – **ФРОНТ**



ПК ФРОНТ Т-72

ДОКАЖИ, ЧТО ТЫ ТОТ ЕДИНСТВЕННЫЙ, КТО ДОСТОИН ЕГО ПОЛУЧИТЬ!

НЕТ НИЧЕГО ПРОЩЕ! БЕРИ ВРАГА НА ИСПУГ!

"ФРОНТ" – это мощный персональный компьютер, ориентированный на задачи любой сложности.

"ФРОНТ" – это самый верный и надежный союзник на игровом фронте.

"ФРОНТ" – это не просто компьютер, это технология победы.

Докажи, что Ты и есть этот самый боец!

Пришли свою "боевую" фотографию, которой не стыдно напугать даже самого достойного врага! Фотография должна быть интересная и по-настоящему страшная!

Боец, чья фотография будет самой интересной, красивой, смелой, да и просто оригинальной, и станет обладателем незаменимого союзника – компьютера **"ФРОНТ"**!

Фотографии круглосуточно принимаются по электронной почте **FRONT@IGROMANIA.RU**, а также по почтовому адресу редакции с пометкой на конверте **"Фронт-друз"**.

Удачи на игровом фронте!





ПОЛЕТ БЕЗ ГРАНИЦ

Тестирование *TrackIR3 Pro* от *NaturalPoint*

Генри Шеппард

Люди не могут летать без технических ухищрений. Братья Райт изобретали всевозможные комбинации из палок и парусины, участники битвы за Британию ковырялись в движках от **Rolls-Royce**, а современные авиалинии не могут обойтись без таможни. Восторг полета, о котором грезят поэты, постоянно оказывается заляпанным чем-нибудь земным. Чистого и свободного парения нет даже там, где это вроде бы должно быть по определению. Ведь на первый взгляд все не так сложно — чтобы добиться ощущения полета в авиасимуляторе достаточно найти грамотного математика, усидчивого программиста и вездельного менеджера. Немного усилий, и все степени свободы в ваших руках.

Так и есть, только вот потрогать результат не получится. Все изыски программирования разбиваются о поверхность монитора самым буквальным образом — плоская картинка остается плоской. Самые очевидные попытки исправить положение — максимально реалистичное управление, подгонка и дополнительные зрительные «протезы» (вроде виртуальных очков) — ничего не меняют. Разработчики джойстиков давно уже научились копировать штурвалы современных истребителей, но это, по сути, банальное расширение интерфейса — летать можно и стрелками на клавиатуре. Виртуальные очки тоже не прижились — пара стеклышек с поляризаторами дают эффект трехмерности, но при этом за полчаса вгоняют пользователя в состояние легкого косоглазия.

Проблема заключается в том, что даже поворот головы на небольшой угол никак не влияет на позиционирование вашего персонажа в игре. Заложенная природой связка вестибулярного аппарата, зрения и логики обсчитывает поворот головы как предпосылку поворота изображения. Но в играх настоящие движения подменяются возней с мышкой или клавишами, а это, согласитесь, неестественно. Попробуйте целый день поворачивать голову только при помощи рук! А теперь попробуйте запомнить «раскладку» пальцев, чтобы кончиками указательных пальцев поворачивать голову по горизонтали, а мизинцами упереться в нижнюю челюсть и тянуть голову вверх-вниз. Заодно «развесьте» на остальные пальцы дополнительные функции...

Очевидно, что экран монитора обеспечивает обзор очень ограниченного сектора, радикально увеличить его невозможно. Системы с несколькими мониторами — экстенсивный путь развития, к тому же это очень дорого.

В марте 2001 года небольшая компания **NaturalPoint**, выигравшая какой-то тендер по поставке медицинской техники, разработала систему **TrackIR** для людей с ограниченными возможностями. Но первыми идею оценили фанаты авиасимуляторов, которые давно мечтали избавиться от клавиатуры.

TrackIR представляет собой камеру с подсветкой, принимающую только инфракрасный спектр. Четыре IR-светодиода «освещают»

пространство перед устройством, излучение отражается от специального маркера-пойнтера (крепится на голове пользователя), а сама камера следит за перемещениями маркера в пространстве. Драйвер «конвертирует» перемещения маркера в перемещения мыши, то есть фактически «подменяет» ее (работает с любыми программами, использующими *mouselook* для обзора).

Компания быстро сообразила, что напоролась на золотую жилу, и начала интенсивную доработку **TrackIR**. В скором времени добавились поддержка **MS Flight Simulator 2002**, **Lock On: Modern Air Combat** и еще более 30 тайтлов, а сами драйвера переписали таким образом, чтобы пользователь мог сам настраивать профили для любых игр и программ. В следующих версиях устройства была доведена до ума аппаратная часть, увеличилась частота кадров слежения и скорость обработки данных.

TrackIR3 Pro в играх

TrackIR3 Pro — устройство очень простое, критических узлов в нем нет определению. Обсчитывать изменение координат принимаемой картинки умеют даже самые дешевые оптические мышки (ведь они работают по той же схеме).

Драйвера и программное обеспечение устанавливаются за пару секунд. **TrackIR3 Pro** определяется сразу же после подключения к USB-



Справа: чтобы **TrackIR3 Pro** реагировал, вам придется «обклеиться» вот этими наклейками. Слева: при инфракрасной съемке наклейки-отражатели выглядят кислотно.

Пасхальные яйца

Инфракрасное излучение легко отражается любым металлом. Пойнтеры, которые представляют собой наклейки с отражающим материалом, можно эмулировать при помощи алюминиевой или магниевой пудры — интенсивность отраженных излучений сравнима. Камера TrackIR3 Pro отличается неплохой чувствительностью, поэтому легкое рассеивание на пудре только добавляет мягкости обсчета координат.

Достаточно нанести три маскировочных штриха на лицо, чтобы образовавшиеся вершины треугольника позволили TrackIR3 обсчитывать не только перемещение и повороты головы игрока, но и расстояние до лица: большинство профилей поддерживают дополнительные расчеты.

Хитрость заключается в том, что основная программа имеет функцию **Vector Expansion**, которая по трем точкам определяет положение лица игрока. Но для того чтобы задействовать ее, потребуется приобрести специальную кепку с заранее нанесенными пойнтерами. Фирменной кепки в стандартном комплекте нет, но здравый смысл подсказывает, что нанесение одной точки на кепку и двух на скулы вполне достаточно, чтобы обойтись без лишних затрат

(кепка стоит \$60). Я обошелся каской британского парашютиста и парой миллиграмм магния.

На этом эксперименты не закончились. За несколько часов возни с устройством выяснилось, что чувствительность камеры позволяет принимать тепловое излучение от светящегося монитора. Так почему бы не укрепить легкую камеру на шлеме, чтобы она более точно реагировала на повороты и перемещение головы?

Стандартные ЭЛТ-мониторы среднего и высшего класса активно излучают в инфракрасном диапазоне, что позволяет использовать всю плоскость экрана как большой пойнтер-маркер (с той лишь разницей, что он не отражает, а излучает). Малый вес камеры дает возможность комфортно располо-



TrackIR3 Pro может принимать излучения монитора!

жить камеру в стандартной маскировочной обшивке, не заботясь о креплении. Но следует учесть, что этот фокус не сработает с ЖК-мониторами, разве что со старыми дешевыми моделями с чрезмерной подсветкой.

разъему, но активизируется только во время работы основной программы TrackIR. Это логичный ход, поскольку таким образом можно регулировать многие параметры (например, **smoothing** и **acceleration**), не выходя из игры, — для подстройки управления достаточно воспользоваться комбинацией **Alt+Tab** (если она не блокируется в самой игре).

Угол обзора камеры составляет всего 30 градусов, так что игрок будет ограничен в движениях, иначе можно легко выскочить за границы приема. Для большего комфорта реальное перемещение-поворот головы «умножается» в несколько раз. Явно задавать параметры множителя нельзя, но полевые испытания в доброй десятке игр (от «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» до **Colin McRae Rally 04**) показали, что в этом нет необходимости. По умолчанию в системе есть полсотни готовых профилей (для авиасимуляторов и автогонок), но и собственные профили работают без проблем: после подключения TrackIR3 Pro избиение вертявых ботов в первом **Quake** превратилось в тяжелый физический труд. Выставить чувствительность мыши на максимум и разворачиваться на 360

градусов за долю секунды больше нельзя — шея заняла уже через десять минут игры.

Зато в авиасимуляторах полное раздолье, особенно во время боя, когда некогда выстукивать сложные аккорды. Легкий инстинктивный поворот головы — и вы уже видите заходящий вам в хвост «мессер». Еще доля секунды на поворот головы в другую сторону — и вы видите слепящий солнечный диск.

Выигрыш в скорости дополняется непередаваемым ощущением реальности, правда, слегка подпорченным тем, что нужно некоторое время на привыкание к чувствительности поворотов головы. Взлет и посадка вообще превращаются в праздник, который хочется повторять... повторять... повторять...

При случайном выпадении головы из поля обзора камеры ее настройки сбиваются, но для такой ситуации предусмотрена кнопка **center view**. Достаточно выровнять голову в положение «смотрю вперед», нажать клавишу и камера немедленно примет текущее положение головы за точку отсчета.

В автосимуляторах эффект уже не вызывает бури восторга. В отличие от самолета в автомобиле нет необходимости часто вертеть головой, если только вы не играете в **Destruction Derby**. Возможность быстро осматривать окрестности скорее мешает, так как при резких поворотах достаточно слегка вздрогнуть, чтобы потерять ориентацию в пространстве.

Как это работает?

Пришла пора влить обязательную ложку дегтя. Начнем с дизайна. Легкое недоумение вызывает вес устройства. Все мы привыкли, что чем же-

лезка легче — тем лучше, но TrackIR3 Pro весит намного меньше собственного USB-шнура! При попытке установить его на ЭЛТ-монитор постоянно приходится чем-то зажимать шнур, иначе устройство сползает. Резиновые подложки на лапках плохо цепляются к обычному пластику. С ЖК-моделями ситуация еще хуже, так как лапки расположены практически в одной плоскости и для «висения» не приспособлены (в TrackIR4 этот казус исправлен). Можно, конечно, подклеить скотчем, но тогда дизайнерские изыски разработчиков сразу уступят место грубой воле пользователя.

Злую шутку сыграл и выбор прозрачного корпуса. Плата, закрепленная между двумя прозрачными половинками корпуса, несет две микросхемы: **Cypress CY7C64613** и **Xilinx XC9572XL**. Первая используется во множестве устройств и считается проверенной рабочей лошадкой (она управляет USB-портом), а вот второй чип является программируемой логической схемой — процессором с весьма неплохими характеристиками. Однако наряду с внутренней частотой в 208 МГц, переменным питанием (от 2,5 до 5 В) и 0,35 микрон CMOS FastFlash это чудо инженерной мысли отличается копеечной ценой в \$2 и высоким тепловыделением. В пассивном режиме поверхность корпуса разогревается до 35-40 градусов, а во время активной работы — до 60! Такая проблема не возникла бы, будь у микросхемы температурный режим в пределах 0-70 градусов.

Обычно подобные чипы одевают в тонкий металлический кожух, однако в TrackIR3 его нет, что потенциально может привести к перегреву устройства в особо жаркие дни.

TrackIR3 Pro — простое и гениальное решение, но есть и у него и еще один существенный изъян — завышенная цена (\$185). Так или иначе, для любителей космических и авиационных симуляторов это устройство станет хорошим дополнением к джойстику.

Благодарим компанию **Multimedia Club** (www.mpcclub.ru) за предоставленный образец NaturalPoint TrackIR3 Pro.



TrackIR3 Pro позволяет во много раз упростить управление в авиасимуляторах.

ВСЕ ЦВЕТА ПЛАЗЕРА

Ювелирный моддинг оптического привода

Андрей Частоступов

В интернете много статей про моддинг оптического привода, но мне захотелось сделать нечто такое, чего еще никто не делал. Моей целью было не просто разрезать и подсветить корпус, но и увеличить напряжение на лазере, а также заменить лицевую панель. Взор пал на CD-привод **LG GCR-8520B**. Он уже порядочно поизносился и особой ценности не имел. Сомнений в том, что подвергнуть моддингу, не возникло.

На все про все потребовались следующие компоненты: привод, светодиоды красные (6 штук), зеленые (4 штуки) и желтые (2 штуки), резисторы, разъемные соединения, оргстекло толщиной 3 мм и 1 мм, сетка от автомобильного фильтра, тонкие провода, краска и клей.

Из инструментов нужны дрель и сверла, паста ГОИ и войлочный круг для дрели, надфили и напильники (прямоугольный, полукруглый и круглый), наждачная бумага, малярный скотч, паяльник, ручной лобзик с пилками и плоскогубцы. В идеале пригодился бы и дремель, но его не было.

Сразу предупрежу, что мод достаточно сложный, да и механизм оптического привода вещь хрупкая, так что необходима максимальная осторожность. Нет никакой гарантии, что после всех манипуляций привод заработает. Если собрались делать мод, все в ваших и только ваших руках.

Приступим к моддингу!

Начнем с самого сложного — переделки лицевой панели. Для начала я вырезал кусок 3-мм оргстекла размером 148x41 мм. Оно было поцарапаным, поэтому пришлось обработать его мелкой наждачной бумагой под струей воды, а затем отполировать войлочным кругом, предварительно смазав пастой ГОИ. Полирование дело нудное, но, к счастью, под рукой есть дрель. Сколько сил и времени на это может уйти — и подумать страшно. У меня из-за перегрева стекло покорежилось, но выправить плекс очень легко. Для этого его необходимо нагреть и остудить, предварительно зажав между двумя ровными плоскостями. Я использовал два куска обычного оконного стекла.

Настал черед сетки. Я взял сетку с круглыми дырочками, но можно подобрать и любую другую — дело вкуса. Отказался от ромбовидной из-за ее «попсовости», это же касается и синего цвета. Согласен, он красиво смотрится, но как же он надоел!



LG GCR-8520B — герой сегодняшнего мода.

Сетку надо обработать наждачной бумагой, при желании можно отполировать до зеркального блеска. Но я даже не стал шкурить ее до блеска — с неровностями и потертостями вид у нее более брутальный. Далее планировал нагреть оргстекло и впрессовать в сетку — но не вышло. Оргстекло напрочь отказалось равномерно впрессовываться в сетку. Решение пришло само собой: края сетки я загнул и для надежности скрепил штырьки с плексом при помощи клея «Супер-Момент».

После долгих мучений с оргстеклом и сеткой я выпилил в них прямоугольное отверстие для лотка. Перед этим я разметил контуры будущего лотка и высверлил в каждом уг-



Так выглядит привод в разобранном состоянии.



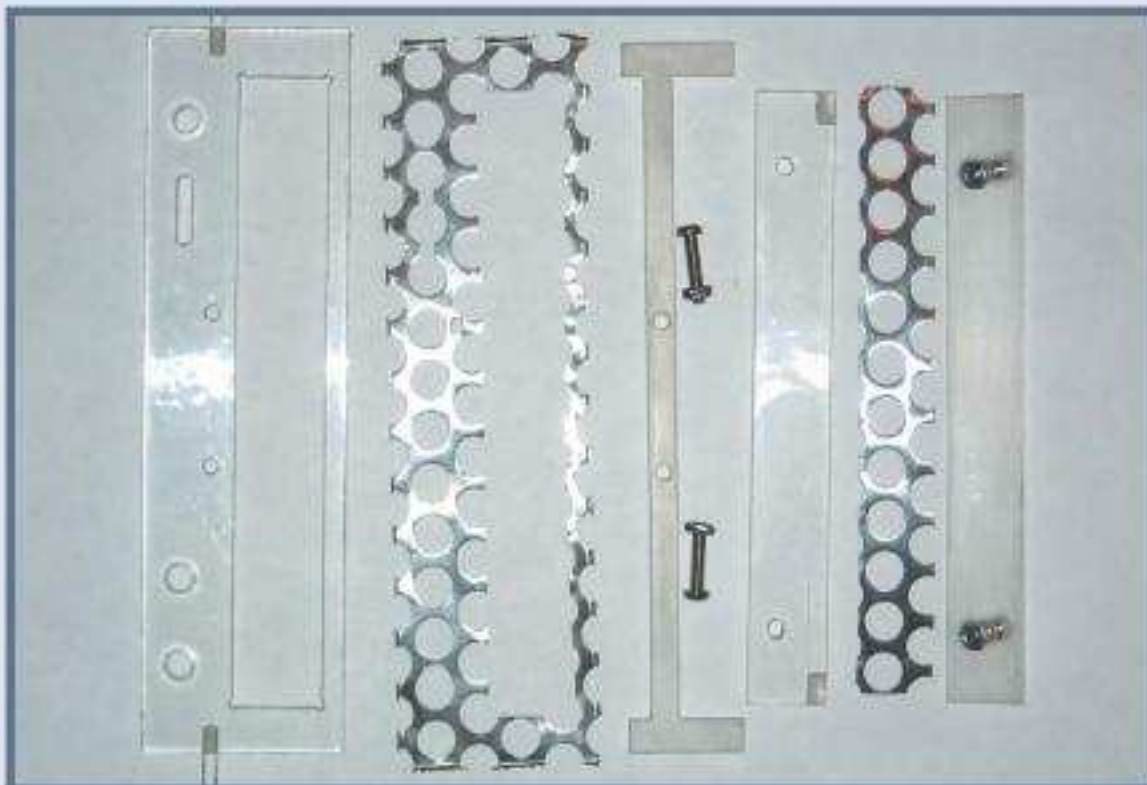
Мы вырезали окошко на одной стороне и логотип Evanescence на другой.

Внимание, конкурс!

Компания **akasa** (www.akasa.ru) и журнал «Игромания» объявляют о проведении конкурса по моддингу оптического привода! Если вас заинтересовала статья и вы хотите сделать нечто подобное своими руками, присылайте фотографии ваших трудов — и сможете выиграть один из призов. В конкурсе разыгрываются: стильный USB-кабель с подсветкой, катодные лампы, два вентилятора для системного блока и контрольная панель!

Большая просьба — шлите изображения в высоком качестве и разрешении, чтобы мы и наши читатели могли насладиться вашими произведениями в полной мере. Победителей будут выбирать путем голосования работники редакции «Игромании». Итоги конкурса смотрите в июльском номере журнала.

Присылайте фотографии на электронный адрес akasa@igromania.ru, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания» с пометкой «Конкурс по моддингу оптического привода».



Теперь светодиоды будут находиться даже по бокам лицевой панели.

лу отверстие диаметром 1 мм. Потом взял лобзик и установил пилку в отверстие. Далее зажал ее в лобзик и максимально аккуратно выпилил этакий «бутерброд» по прямой линии до следующего отверстия. Если не получилось, то придется все проделать еще раз. Если все нормально, можно начать подгонку будущей крышки трея к новой панельке. Процесс кропотливый, но это нужно для того, чтобы щель между панелью и крышкой была одинаковой по всему периметру. Далее я просверлил два отверстия диаметром 5 мм для кнопок, роль которых будут исполнять красные неяркие светодиоды. Не забудьте про отверстия для наушников и регулятора громкости, если таковые есть.

малым — подогнать лицевую панель на место и просверлить отверстия под винтовое крепление (болтик и гайка).

Окно в Европу

Пришла очередь самого оптического привода. Разобрать его несложно, все держится на четырех болтах. По ходу дела прочистил его от скопившейся пыли и старой смазки. Потом я взял верхнюю крышку и наметил контуры будущего окна. Из-за того, что я использовал оргстекло от коробочки из-под диска, окно пришлось поделить (оно оказалось больше по размеру, чем коробка). И на одно окно в верхней крышке понадобилось две коробки. В общей слож-

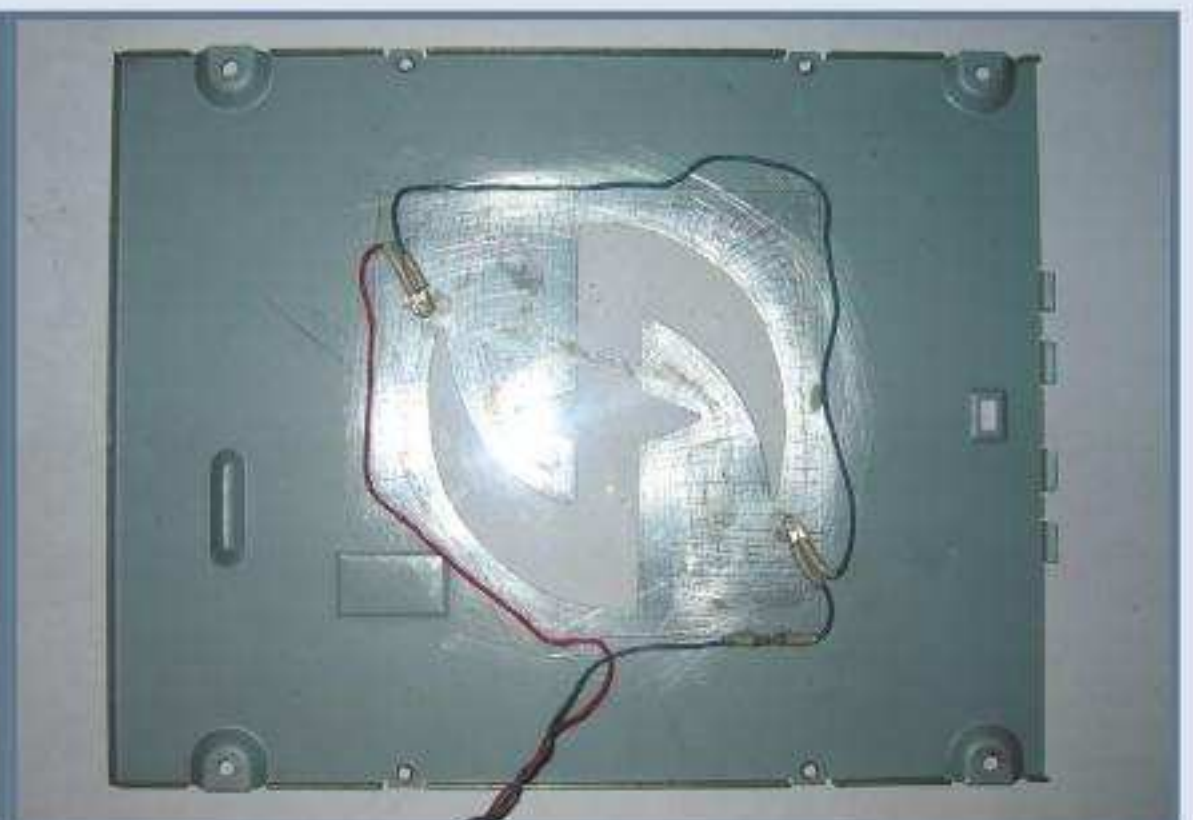
ности получилось три окошка. Есть несколько способов вырезать окно: дремелем, дрелью, лобзиком. Дремеля не было, а сверлить дрелью долго и нудно. Лобзик в такой ситуации подходит лучше всего.

Для начала я заклеил скотчем прижимной шпindel. Если этого не сделать, в него попадет металлическая стружка. После разметки окон в каждом я просверлил отверстие поближе к краю будущего окна — установил пилку в отверстие, зажал в лобзик и пилил. Чтобы было проще, можно смазать линию отметки тонким слоем солидола или другой смазки. Правда, в этом случае стружка будет прилипать, и линию станет плохо видно.

После выпиливания необходимо придать крышке благородный вид. Я сделал это с помощью напильников и надфилей. Это заняло довольно много времени. В нижней крышке я решил сделать небольшое окно в виде логотипа **Evanescence**. Небольшое, потому что крышка служит еще и радиатором для маленькой, но горячей микросхемы. После всего этого обработал их мелкой шкуркой.

Покраска дело тонкое, Петруха

В первую очередь нужно найти место покраски. У сельских жителей (таких, как я) с этим проблем нет. Я красил в бане, там мало пыли и тепло. В городских условиях это сделать куда сложнее. Пытаться красить на кухне или в ванной проблематично. На балконе пыль, ветер, а зимой холодно, но если он у вас закрытый, то это вариант. Для очищения воздуха от пыли я обрызгал водой из пульве-



Теперь самое время проложить подсветку на верхней и нижней панелях.



Всего за \$10 мы реанимировали привод и сделали из него шедевр!

ризатора все пространство вокруг места покраски. Заранее подготовил место сушки и безопасный путь к нему, чтобы донести детали без приключений.

Красил я нижнюю и верхнюю крышки, а также лоток. Последний необходимо снять. Делается это так: выдвигаем его до упора и смотрим на два маленьких пластмассовых штырька, находящихся по краям от фиксированной части лотка. Отгибаем их против направления движения лотка и одновременно двигаем его дальше. Готово!

После этого заклеил изнутри все дырки деталей скотчем, чтобы краска туда не падала. Перед покраской баллончик нужно трясти около минуты после появления стука металлического шарика внутри. Затем, если раньше из него красили, необходимо направить струю краски в сторону, чтобы избавиться от засохших частичек краски. После покраски важно не забыть прочистить распылитель, перевернув баллончик и продув головку.

На детали желательно нанести слой грунтовки, но я этого не делал. Просто нанес несколько тонких слоев краски с перерывом 10-15 минут. Если образовались подтеки, ничего страшного. Дождитесь высыхания, уберите их шкуркой, после чего нанесите еще один слой краски. Красить лучше от середины к краям, волнообразными, равномерными движениями. После этого я нанес 2-3 слоя лака и сушил компоненты в подготовленном месте около 10 часов.

Наше стеклянное все

Для застекления окон я взял оргстекло толщиной 1 мм от коробочки из-под диска. Более толстое не пойдет, так как будет мешать внутренним частям привода. Вырезайте плекс аккуратно, потому что он может трескаться. Если оргстекло поцарапано, его можно отполировать или оставить все как есть, ведь царапины будут также подсвечены. В плексе для нижней крышки проделал два отверстия для светодиодов так, чтобы подпленный светик ложился как влитой.

Чтобы плекс лучше прилипал к крышке, я зашкурил ее с внутренней стороны. Клеил я все тем же «Супер Моментом». Клеить надо аккуратно, так как оргстекло выходит всего на 1-2 мм за край окна. Если оргстек-

ло будет выходить больше, чем на 2 мм, увеличится зазор между крышкой и рамой привода. Вообще, клея нужно очень мало. Его пары очень едкие, и если капелька попадет на оргстекло, оно побелеет, и от этого уже никак не избавиться.

Да будет свет!..

...Сказал монтер и перерезал провода. Мы никому вредить не будем, наоборот, будем нести моддинговый свет людям. Всего на подсветку ушло 12 светодиодов (2 красных под логотип Evanescence, 2 красных и 2 зеленых — верхняя крышка, 2 зеленых — передняя панель, 2 желтых — крышка трея, 2 красных 5 мм — кнопки).

Зеленые диоды я опилил напильником со всех сторон, кроме передней. Если сточить спереди, луч света станет рассеянным. Красные достаточно опилить только с одной стороны. 5-мм светодиоды я и вовсе не опиливал. После обработки я проверил их на работоспособность.

Теперь предстояло проделать два овальных отверстия под зеленые светодиоды в передней панели. Я просверлил два глухих отверстия друг против друга в торцах панели при помощи 2-мм сверла. Как и следовало ожидать, дырка получилась круглая, а нужна овальная. Чтобы исправить это, я взял круглый надфиль и отломал от конца кусочек длиной 1 см. Зажав его в дрель, я сделал дырки овальными. Таким же способом я поступил и с крышкой лотка. Просверлил противоположно друг другу два глухих отверстия в торцах, поближе к краю, взял резак и сделал выемки на месте отверстий.

Для удобства последующей сборки-разборки в схему питания светодиодов я добавил 3 маленьких разъемных соединения (два для подсветки крышек и одно для подсветки передней панели). Оставалось только все спаять. Главное, не перегреть светодиоды паяльником, так как в противном случае они перестанут работать. Для предотвращения перегрева я отводил тепло от ножек светика с помощью маленьких плоскогубцев и пинцета. Припаял одну ножку — паял другой светодиод, дав остыть предыдущему.

Потом важно не забыть про изоляцию, а то замкнет. У меня так и произошло. В одном месте изоляция разрушилась во время сбор-

ки привода. Хорошо, что в блоке питания компьютера стоит неплохая защита от короткого замыкания. ПК просто выключился. Я повторно заизолировал и подключил питание. «Красотища какая!» — подумал я, разглядывая светящийся привод в темноте. Потом проверил — а работает ли он? Подключил к компьютеру, включил — ура, работает!

Операция «Лазер»

Теперь расскажем немного о поднятии напряжения на лазере. Цель этого мероприятия — улучшить читаемость привода. Мой LG GCR-8520B плохо читал диски из-за подсевшего лазера (со временем лазер теряет свои свойства). Снижение яркости лазера привело к увеличению количества ошибок чтения, некоторые диски вообще перестали распознаваться...

Единственный выход из положения — поднять напряжение лазера. Сделал я это так: отсоединил шлейф (идущий от платы контроллера) от головки лазера и увидел маленький переменный резистор. Немного подкрутил его в сторону увеличения тока. Подкручивать надо чуть-чуть, если перевернуть, он «умрет». Вообще, увеличение напряжения на лазере — это крайняя мера. После такой модернизации срок его службы сократится в разы. В моем случае терять было нечего.

В итоге скорость чтения возросла, а поцарапанные диски стали читаться лучше. Когда-то давно я пытался установить игру **War Times** с сильно поцарапанного диска, и у меня, как вы понимаете, ничего не вышло. После модернизации лазера диск прочитался с первого раза без вопросов.



Работа завершена. На все про все у меня ушло два месяца, не считая времени на разработку самой идеи. Если не отвлекаться на «посторонние» занятия, это заняло бы недели две, но редко бывает свободное время.

Мод получился красивый, хотя, конечно, есть кое-какие мелкие огрехи. Но сторонний человек их с ходу даже не заметит. Привод до сих пор жив, а благодаря поднятию напряжения на лазере работает намного лучше. Затраты на материалы оказались смехотворными — я потратил всего-то \$10.

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А (495) 105-6447
ст.м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2 ... (495) 105-6445
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (495) 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. "Бабушкинская", ул. Молодцова, 1 (495) 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (495) 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=45 руб., Интернет=50 руб.

ОТКРЫТИЕ АМЕРИКИ

Fairchild — первопроходец компьютерной индустрии

Алексей Талан

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Intel и AMD. Названия этих компаний известны всем. Обе эти фирмы испокон веков ведут непримиримую борьбу за первое место на рынке процессоров. Инь и янь, Дарт Вейдер и Люк Скайуокер компьютерного мира (AMD даже использовала сюжет «Звездных войн» в рекламных роликах — Intel в них изображалась как сторонница темной стороны Силы). А ведь Дарт Вейдер и Люк Скайуокер оказались, как ни странно, самыми близкими родственниками. Не может быть, скажете вы? А вот и может. Жизнь порой преподносит такие сюрпризы, которые и не снились писателям-фантастам.

Вы что-нибудь слышали о такой компании, как **Fairchild Semiconductor**? А между тем именно эта фирма была прародительницей AMD и Intel!

«Вероломная» восьмерка

В 1948 году некто **Уильям Шокли**, сотрудник телефонной компании **Bell Labs**, запатен-

товал первый в мире транзистор с точечными контактами. Для практического применения транзистор не годился — он создавал сильные внутренние шумы. Специалисты подняли изобретение на смех — помышлять о том, чтобы заменить простые и понятные катодные лампы на невзрачный с виду прибор, было, по их мнению, глупо. Однако капризная баба История рассудила иначе.

Уильям Шокли родился в Калифорнии, в городке Пало-Альто. В 1955 году, после нескольких лет скитаний вдаль от дома, он решил вернуться в родные места и основать полупроводниковую компанию с незатейливым названием **Shockley Semiconductor Laboratories** в долине Санта-Клара. Найти толкового инженера в те времена было непросто, но ему удалось подобрать звездный состав из числа двенадцати ученых.

Команда Шокли занялась развитием кремниевых и германиевых транзисторов.

Первые результаты не заставили себя ждать: уже в 1956 году Уильям получил Нобелевскую премию по физике за исследование полупроводников и открытие транзисторного эффекта. Но популярность не всегда положительно сказывается на человеке, и в компании начинаются склоки. В 1957 году, не выдержав давления со стороны своего руководителя, из **Shockley Semiconductor Laboratories** уходят восемь инженеров. Среди них были **Гордон Мур**, **Шелдон Робертс**, **Юджин**

Кляйнер, **Роберт Нойс**, **Виктор Гринич**, **Джулиус Бланк**, **Джин Хойни** и **Джэй Ласт**. Какие им только прозвища не придумывали: и «вероломная восьмерка», и «восьмерка предателей», и «фэйрчайлдовская восьмерка».

Инженеры намеревались создать собственную компанию с выпуска транзисторов, но их совместного капитала (\$3,5 тыс.) хватило бы разве что на открытие киоска. Ребята решили истратить их на разработку метода массового производства кремниевых транзисторов с двойным напылением и системой химического травления.

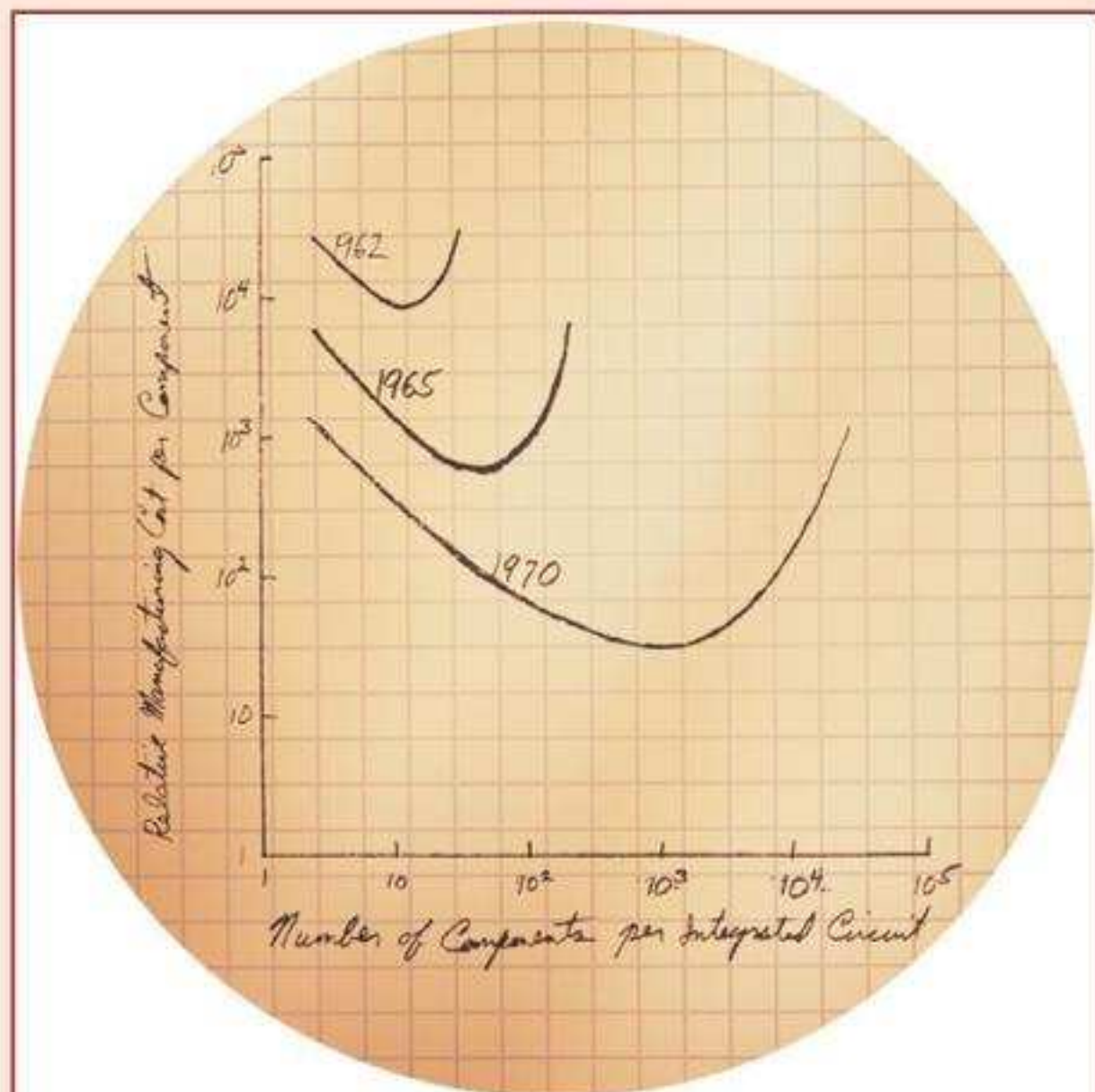
На свое счастье инженеры встретили финансиста **Артура Рока**, который взялся найти для них деньги. Поиски спонсора шли долго и трудно, но Рок не сдавался. В конце концов ему удалось выйти на **Fairchild Camera and Instrument Company**. Та без лишних промедлений согласилась выдать \$1,5 млн с условием, что если дела новоиспеченной фирмы пойдут на лад, Fairchild сможет полностью выкупить компанию за \$3 млн в течение восьми лет.

Первый транзистор и закон Мура

Fairchild — это фамилия основателя фирмы **Шермана Миллса Фэйрчайлда**. Он был во всех отношениях разносторонней личностью: проектировал самолеты, создавал фотоаппараты, интересовался аудиоиндустрией. Неудивительно, что, когда Артур Рок на пальцах объяснил ему, чем планируют заниматься инженеры, Фэйрчайлд, сам изобретатель по натуре, сразу согласился их поддержать.

Днем рождения Fairchild Semiconductor стало 1 октября 1957 года. Свой заказ сотрудники компании получили только через шесть месяцев, зато не от кого-нибудь, а от самой **IBM**. Сто транзисторов по цене \$150 за штуку отправились к месту назначения... в упаковках от стирального порошка **Brillo**. Дело в том, что ко дню выдачи заказа вышла заминка с тарой — упаковать транзисторы было не во что.

В 1958 году Роберт Нойс объявил о создании независимой интегральной схемы, раз-



Еще в далеком 1965 году Гордон Мур открыл закон имени самого себя.

местив электрические контакты на кремневой подложке размером с ноготь. Чуть позже Джим Хойни доработал эти схемы, добавив базу, эмиттер и коллектор. Таким образом на свет появился первый плоский биполярный транзистор. В таком виде он дошел и до наших дней — основные принципы производства этих деталей, заложенные в Fairchild, успешно применяются сегодня.

Дела компании пошли на лад, и к 1962 году была запущена фабрика в Южном Портленде. Завод стал массово выпускать транзисторы для радио, осциллографов и других устройств. На следующий год инженеры подготовили к производству второе поколение плоских транзисторов с внутренней изоляцией. Продукция Fairchild стала приносить прибыль, а ученые создавали все новые и новые интегральные схемы. Интуиция не подвела Шермана Миллса — успех изначально авантюрного предприятия был очевиден.

В 1965 году случилось другое значимое событие, но оценили его лишь несколько лет спустя. Гордон Мур, руководитель отдела научных разработок, открыл закон имени самого себя. В журнале **Electronics** от 19 апреля 1965 года появилась статья, где инженер предсказал, что каждые два года будут разрабатываться микросхемы с вдвое большим числом транзисторов, чем это было у чипов предыдущего поколения. Прогноз оказался столь верным, что его негласно прозвали законом Мура. Много лет спустя Intel выкупит этот выпуск **Electronics** за \$10 тыс. у английского инженера Дэвида Кларка.

Сегодня столь быстрое совершенствование традиционных технических процессов уже невозможно. Число транзисторов будет удваиваться каждые четыре года, затем — каждые шестнадцать. Но опасаться стагнации в компьютерной индустрии не стоит — на подходе новые технологии, способные увеличить быстродействие электронных схем в десятки раз (например, кремний-германиевые микросхемы).

Великий исход

Несмотря на успехи компании, ситуация на рынке полупроводников оставляла желать лучшего. В 1968 году из Fairchild ушли Боб Нойс, Гордон Мур и Энди Гроув. Боб набросал на печатной машинке одностраничный бизнес-план новой фирмы и представил его коллегам. Он планировал заняться транзисторами, диодами и прочей электроникой. О микропроцессорах там не было ни слова.

Для открытия фирмы нужны были деньги, их нашел все тот же Артур Рок, выбивший из инвесторов \$2,5 млн. Инженеры несказанно обрадовались и начали придумывать название для своего проекта. Выбор пал на «Intel», уже зарегистрированную торговую марку, которая принадлежала сети американских отелей (пришлось ее выкупить).

Годом позже из Fairchild уволили Джерри Сандерса. По своей специальности (он был инженером) Джерри проработал всего лишь год, после чего устроился маркетологом в **Motorola**. В Fairchild же он творил настоящие чудеса — продавал транзисторы по высоким ценам, а когда конкуренты поджимали, без колебаний скидывал цену в разы.

Что такое транзистор

Транзисторы — полупроводниковые устройства, управляемые электрическим током. Найти их можно где угодно — в детских игрушках, стиральных машинах и компьютерах. В интегральных схемах (к примеру, в микропроцессорах) транзисторов вообще миллионы.

Транзисторы делятся на два типа — полевые и биполярные. Само название в свое время придумывали всем коллективом Bell Laboratories. Среди возможных вариантов были «полупроводниковый триод», «кристаллический триод» и даже «iotatron». В итоге было выбрано название, предложенное **Джоном Пирсом**.

Биполярные (управляются электрическим током) и полевые (управляются напряжением) транзисторы широко применяются в компьютерной технике. Биполярные транзисторы состоят из двух типов веществ — в одних дефицит электронов, в других, наоборот, из-

быток. Первые соединения называются полупроводниками **p-типа** (положительный), вторые — **n-типа** (отрицательный). Устройство из двух разных полупроводников (**диод**) начинает проводить ток, если к веществам подвести напряжение, противоположное по знаку (скажем, к p-типу — отрицательное). Транзистор состоит из эмиттера и коллектора, сделанных из веществ одного рода, к примеру n-типа, а также базы, находящейся посередине, — из p-типа. Ток поступает через эмиттер и затем переходит в коллектор.

Полевые транзисторы состоят из двух типов веществ — p- и n-типа. Основу транзистора составляет полупроводник p-типа, а два электрода (эмиттер и коллектор) выполнены из n-типа. При подаче напряжения на основной полупроводник между контактами образуется мостик, передающий электроны (проще говоря, начинает течь ток).

В том же году Fairchild покинули еще восемь инженеров с намерением открыть собственную фирму. Не хватало им лишь одного — талантливого руководства и пробивного характера. Поэтому на должность президента был взят Джерри Сандерс.

Что произошло потом, известно всем — 1 мая 1969 года на свет появилась компания Advanced Micro Devices (AMD). Сандерс бесценно руководил ею вплоть до 2000 года, когда бразды правления передали Гектору Руизу.

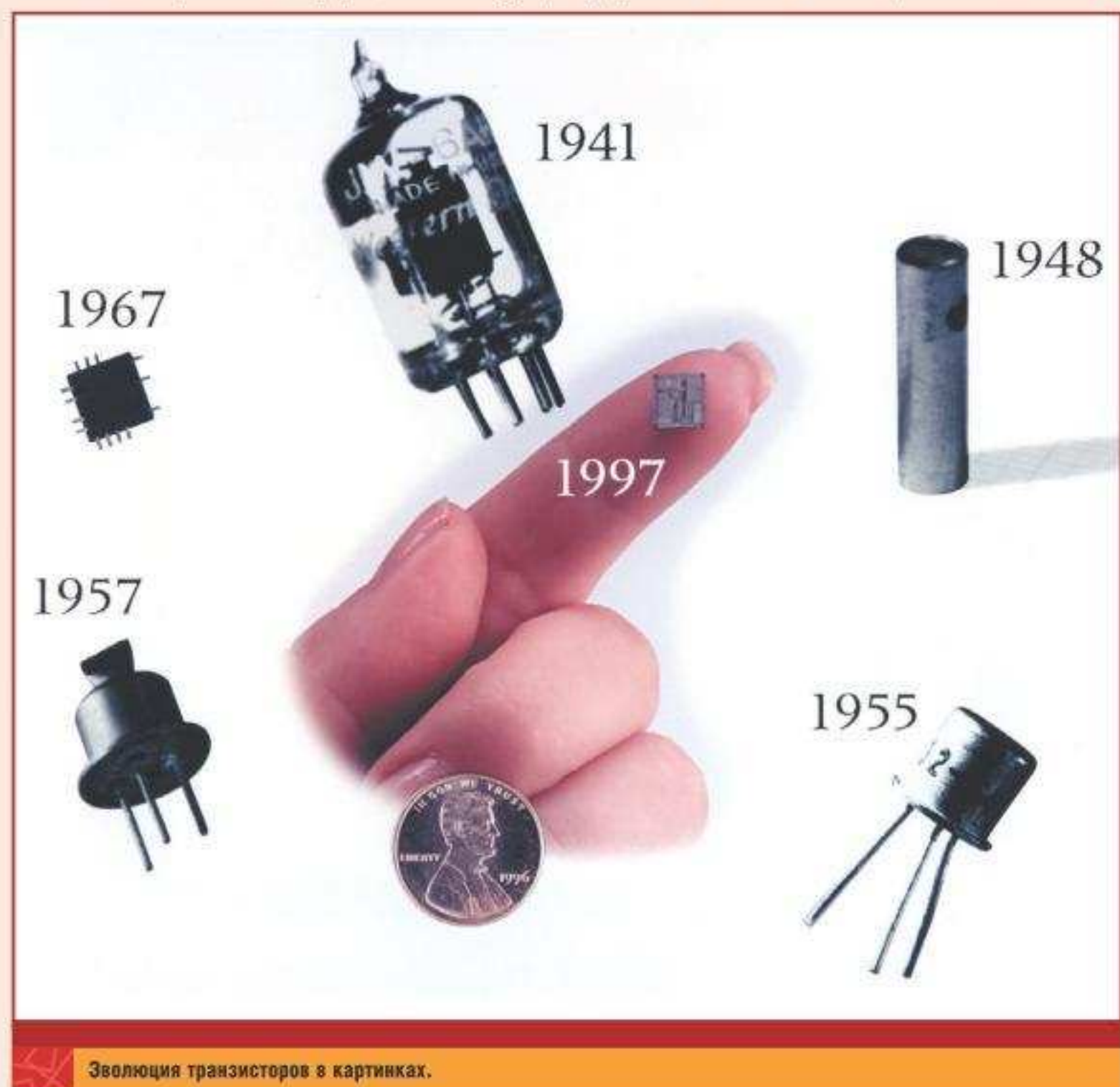
Fairchild сегодня

На протяжении десятков лет Fairchild переходила из рук в руки. Среди ее владельцев побывал и нефтяной концерн **Schlumberger**,

и ряд поставщиков электроники. В настоящий момент Fairchild принадлежит **National Semiconductor** и занимает лидирующие позиции на рынке дискретных полупроводников в азиатском регионе.

Сегодня продукцию Fairchild можно увидеть практически повсеместно — в настольных, серверных и мобильных компьютерах, жестких дисках, сотовых телефонах и базовых станциях операторов связи, в автопромышленности, моторостроении, мультимедиа-плеерах и т.д.

Штаб-квартира уникальной кузницы кадров расположена в США, филиалы можно найти в Европе, Корее, Японии и Гонконге. Вот так одна маленькая компания стала прародителем таких гигантов, как Intel и AMD. ■



Эволюция транзисторов в картинках.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Sapphire PURE CrossFire PC-A9RD480



Еще вчера мы восхищались системными платами с поддержкой AGP 8x, а сегодня уже вовсю продаются материнки с парой разъемов PCI Express x16. Вот и компания **Sapphire** приступила к поставкам системной платы **PURE CrossFire PC-A9RD480** с поддержкой технологии **CrossFire**.

Новинка оснащена гигабитным сетевым адаптером и HD-аудиокодеком с поддержкой акустических систем 7.1, разъемом для подключения фронтальных аудиовходов/выходов и двумя S/PDIF-Out — коаксиальным и оптическим.

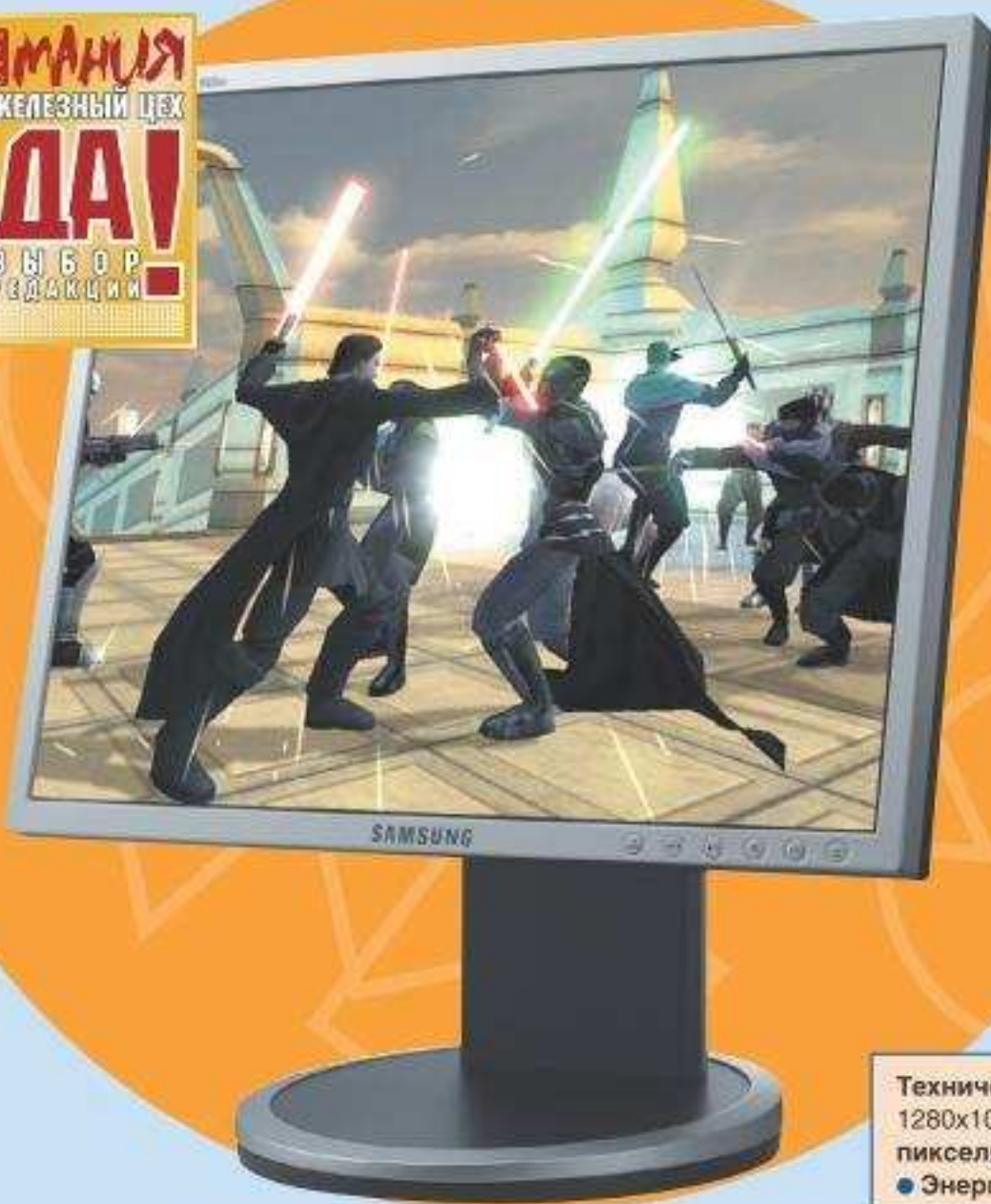
Обращает на себя внимание обилие пассивных радиаторов: по одному кулеру установлено на южном и северном мостах плюс еще один в специально выделенной «силовой зоне» (судя по всему, он служит для отвода тепла от элементов подсистемы питания процессора, в случае если вы решитесь поэкспериментировать с его рабочей частотой). Кстати говоря, PC-A9RD480 отличается хорошим разгонным потенциалом.

А теперь, собственно, к самому интересному — поддержке **CrossFire**. Плата может обеспечить работу двух видеокарт по формуле PCI Express x8 + PCI Express x8. Если в системе используется только одна графическая карта, в свободный разъем PCI Express x16 нужно будет установить заглушку (специальный терминатор).

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX под Socket 939 ● Чипсет: ATI Radeon Xpress 200 CrossFire RD480 + SB450 ● Системная шина: 1000 МГц ● Оперативная память: четыре разъема под память DDR400 (до 4 Гбайт) ● Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet ● Аудио: восьмиканальный HD-аудиокодек ● Разъемы: 2 PCI, 2 PCI Express x16, 4 Serial ATA + 2 Serial ATA II, 2 IDE, 8 USB 2.0, 2 FireWire, SPDIF, RJ-45, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● Форм-фактор: ATX (305x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	поддерживает CrossFire
Сколько?	\$138
Где?	www.megashop.ru

Samsung SyncMaster 940BF



Компания **Samsung** пополнила семейство своих ЖК-дисплеев 19-дюймовой моделью **SyncMaster 940BF**. Дизайн монитора лаконичен и строг: тонкосеный серебристый ободок по периметру экрана, скромный набор кнопок в нижней части лицевой панели, крохотный индикатор питания. Подставка позволяет наклонять дисплей вперед-назад и регулировать высоту относительно стола.

Шрифты на экране выглядят четко и естественно, в меру контрастно. Углы обзора достаточно широкие, цвета яркие и живые. Среднее время перехода между промежуточными уровнями прозрачности (от серого к серому, Gray-to-Gray) составляет всего 2 мс во всем диапазоне яркости — о шлейфах в динамичных играх и фильмах можно забыть.

Меню SyncMaster 940BF имеет все необходимые настройки, как по геометрическим параметрам и стабилизации картинки на экране, так и по цветопередаче. Цветовая температура настраивается в широких пределах (5000-9300K), есть несколько предустановок яркости и типовые настройки гамма-кривой (3 шт.). Отсутствие битых пикселей на экране производитель, увы, не гарантирует — смотрите внимательно при покупке.

Что?	ЖК-монитор с диагональю 19 дюймов
Почему?	низкое время отклика
Сколько?	\$430
Где?	www.samsung.ru

Технические характеристики: ● Диагональ экрана: 19 дюймов ● Оптимальное разрешение: 1280x1024 точек ● Время отклика: 2 мс (GTG) ● Яркость: 300 кд/м² ● Контрастность: 700:1 ● Шаг пикселя: 0,294 мм ● Углы обзора: 160°/160° (по вертикали/горизонтали) ● Интерфейсы: D-Sub, DVI ● Энергопотребление: 38 Вт в рабочем режиме ● Размеры: 408x421x217 мм ● Вес: 4,8 кг

AMD Athlon 64 FX-60

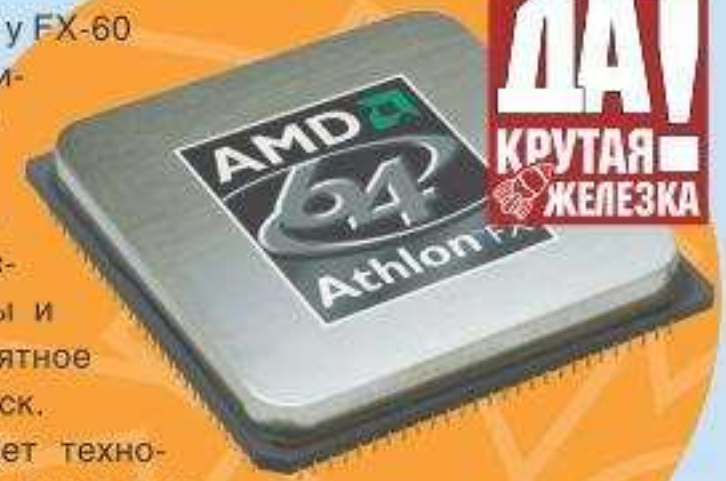
Зачем человеку двухядерный процессор? Правильно, чтобы играть. Тем паче, что игр с поддержкой двухядерников уже достаточно.

Новый двухядерный **Athlon 64 FX-60** — это, по сути, чуть разогнанный **Athlon 64 X2 4800+**. В процессоре используется пара ядер **Toledo**, сделанных с использованием 90-нм техпроцесса, объем L2-кэша — по 1 Мбайту на ядро, максимальное энергопотребление — 110 Вт. Интегрированный контроллер памяти, как и прежде, находится на кристалле, так что процессор может обращаться к DDR-памяти без задержек, минуя чипсет.

Частота **FX-57** (однойядерный «брат» **FX-60**) на 200 МГц выше, поэтому в ряде приложений **FX-60** немного уступает ему. Эту проблему можно решить, разогнав процессор. В большинстве случаев он без проблем форсируется через BIOS до 2,85 ГГц. Коэффициент умножения можно менять — для достижения максималь-

ной производительности у **FX-60** можно уменьшить множитель до подходящего значения и разогнать чип по шине, согласовав разгон с возможностями материнской платы и памяти. Но все это, понятное дело, на свой страх и риск.

Новинка поддерживает технологию Cool'n'Quiet. Во время простоя процессор сбрасывает напряжение и частоту до 1,0 ГГц. В результате тепловыделение ощутимо падает, а вентилятор снижает обороты.



ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Технические характеристики: ● **Форм-фактор:** Socket 939 ● **Количество ядер:** 2 ● **Тактовая частота:** 2,6 ГГц ● **Технология производства:** 90 нм ● **Напряжение ядра:** 1,35 В ● **Кэш-память 1 уровня:** 128 Кбайт + 128 Кбайт ● **Кэш-память 2 уровня:** 1 Мбайт + 1 Мбайт ● **Максимальное тепловыделение:** 110 Вт ● **Количество транзисторов:** 233 млн.

Что?	двухядерный процессор
Почему?	один из самых мощных на сегодняшний день
Сколько?	\$1224
Где?	www.kauf.ru

Defender DFS-801

Нестабильное питание может вывести из строя даже дорогой и качественный блок питания, а он, в свою очередь, может утянуть за собой материнскую плату, процессор и видеокарту. Страшно? Еще бы — напряжение у нас скачет в самых широких пределах. Чтобы с вашими жестянками ничего не случилось, желательно озаботиться приобретением источника бесперебойного питания или хотя бы сетевого фильтра вроде новенького **Defender DFS-801**. Он успешно борется с кратковременными скачками напряжения, занимает минимум места и выглядит как обычный удлинитель с шестью розетками.

В случае если нерадивый электрик обрубил в щитке «ноль» и по сети пойдет 380 вольт вместо 220, **DFS-801** обеспечит мягкое отключение нагрузки. В худшем случае сгорит сам сетевой фильтр. Питанием розеток можно управлять — при подключении компьютера к мастер-розетке вся периферия включается и отключается вместе с ним, что позволит немного сэкономить на электроэнергии.

Технические характеристики: ● **Количество розеток:** 6 ● **Входное напряжение:** 220-230 В ● **Мощность нагрузки:** 2200 Вт ● **Номинальный ток нагрузки:** 10 А ● **Ток помехи, выдерживаемый ограничителем:** 19,5 А ● **Максимальная поглощаемая энергия:** 714 Дж ● **Ослабление импульсных помех:** импульсы 4 кВ, 1/50 нс — не менее чем в 6 раз ● **Степень подавления высокочастотных помех:** 40 дБ на частоте 1 МГц ● **Длина кабеля:** 5 м ● **Размеры:** 120x255x40 мм ● **Вес:** 720 г

Что?	сетевой фильтр
Почему?	защищает от скачков напряжения, есть функция Master-Slave
Сколько?	\$20
Где?	www.defender.ru



Chaintech SV65-T2 128 Мбайт



Стереотип о том, что видеокарты стоимостью порядка \$50 для игр не годятся, — чистая правда. Но иногда встречаются доступные и в то же время достаточно оборотистые карточки. Примеры? **SV65-T2** — самая мощная модель в семействе бюджетных видеокарт от **Chaintech**. Базируется она на графическом чипе **GeForce 6500**. Несмотря на низкую цену, по уровню производительности новинка держится где-то между **GeForce 6200 TC** и **GeForce 6600 LE**.

Модель **SV65-T2** выполнена в низкопрофильном форм-факторе, что выдает ее направленность на нишу компактных компьютеров. Разъем DVI в данном случае отсутствует, зато есть полнофункциональный HDMI-порт. Классический D-Sub подключен к плате с помощью шлейфа.

На видеокарту установлено 128 Мбайт памяти. Разрядность шины памяти составляет всего 64 бита, что станет узким местом, если вы решите поиграть в высоком разрешении. Поддержки SLI нет, но в бюджетном продукте искать ее глупо.

Итого? Бесшумная, недорогая и быстрая (для своего класса) видеокарточка.

Что?	недорогая видеокарта
Почему?	подойдет для простенького компьютера
Сколько?	\$60
Где?	www.ultracomp.ru

Технические характеристики: ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 6500 ● **Количество конвейеров:** 4 пиксельных и 3 вершинных ● **Видеопамять:** 128 Мбайт, DDR ● **Разрядность памяти:** 64 бит ● **Разъемы:** D-Sub, HDMI-выход ● **Тактовая частота ядра:** 400 МГц ● **Рабочая частота памяти:** 500 МГц ● **Интерфейс:** PCI Express x16

IRLink



«У телевизоров, DVD-плееров и музыкальных центров есть свои пульты ДУ. Почему же тогда компьютером нельзя управлять на расстоянии?» — этим вопросом задаются многие. И вправду, почему бы и нет? Тем более что недавно появился любопытный пульт дистанционного управления **IRLink** от одноименной компании из Санкт-Петербурга.

Комплект состоит из ИК-ресивера и пульта ДУ; он предельно прост в использовании и имеет готовые настройки для популярных программ, типа **ACDSee**, **Windows Media Player**, **BSPlayer**, **WinAMP**, **PowerDVD** и т.д.

Чтобы посмотреть фильм или просто послушать музыку, не вставая с дивана, достаточно пробежаться пальцами по пульту ДУ. Кнопок на нем аж 35. Процесс настройки универсальных пультов традиционно считается пыткой, в случае с **IRLink** разработчики постарались максимально облегчить задачу: интерфейс программ **IRLink.Lite** и **IRLink.3** прост и интуитивно понятен. Оптимальным выбором в большинстве случаев будет Lite-версия — она позволяет «вешать» на кнопки запуск программ, регулировку громкости, просмотр фотографий, добавление файлов в плейлист и даже перезагрузку/выключению компьютера.

IRLink.3 сложнее в использовании и дает возможность более гибко настраивать пульт. С ее помощью можно задавать определенные комбинации клавиш или движения курсором мыши. Это удобно, но запомнить все такое количество команд будет сложно.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые программы:** ACDSee, Acrobat Reader, AVerTV, BSPlayer, iTunes, Power DVD, QuickTime, WinDVD, Winamp, Windows Media Player и другие (всего 70) ● **Количество кнопок на пульте:** 35 ● **Радиус действия:** 10 метров ● **Размеры:** Пульт: 58x161x19 мм ИК-приемник: 48x89x16 мм

Что?	комплект для дистанционного управления компьютером
Почему?	избавляет от необходимости лишний раз вставать с дивана
Сколько?	\$30
Где?	www.pcdesign.ru

JetBalance JB-342



JB-342 от **JetBalance** — красивые и на удивление недорогие для своих возможностей колонки мощностью 40 Вт. Выполнены они в корпусе из MDF с отделкой под дерево.

Диффузоры изготовлены из кевлара, за счет которого можно свести на нет «паразитные» колебания в средних частотах. Как результат колонки достойно звучат во всем диапазоне частот. Повторить один в один подлинный звук акустической гитары или скрипки **JB-342**, конечно, не смогут, но для игр вполне сгодятся.

Панель управления (выключатель плюс регуляторы громкости и низких/высоких частот) находится на задней панели одной из колонок — это не очень удобно. Пульта дистанционного управления, к сожалению, нет.

Технические характеристики ● **Выходная мощность:** 40 Вт RMS ● **Диапазон воспроизводимых частот:** 40-20000 Гц ● **Материал корпуса:** дерево ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Управление:** выключатель питания, громкость, низкие/высокие частоты

Что?	акустическая система 2.0
Почему?	недорогая, компактная и мощная
Сколько?	\$62
Где?	www.wstore.ru

A4Tech KLS-23MU



Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 104 основных + 6 дополнительных ● **Интерфейс:** PS/2 ● **Толщина корпуса:** 19 мм

Компания **A4Tech**, поставщик кнопочных гаджетов, представила скромную и симпатичную клавиатуру **KLS-23MU**. Выполнена она в серебристо-черном корпусе и смотрится очень стильно. Раскладка стандартная, помимо основных кнопок (104), есть небольшое количество дополнительных, с помощью которых можно управлять медиаплеером. Скромно, ну и ладно.

В правом верхнем углу корпуса клавиатуры, на боковой стенке, расположен USB-порт, который можно использовать для подключения флэшки, цифровой камеры или карманного компьютера. Кроме того, **KLS-23MU** оснащена разъемами для наушников и микрофона. К компьютеру клавиатура подключается по PS/2-интерфейсу. При этом интерфейсный шнур — внимание! — служит удлинителем для USB-порта и аудио-устройств. Приятный сюрприз.

Что?	простенькая клавиатура
Почему?	тонкая, стильная, с USB-удлинителем
Сколько?	\$12
Где?	www.a4tech.info

Turbojet Technology

За счет использования эксклюзивной технологии Turbojet создается дополнительный поток воздуха, способствующий отводу тепла от модулей памяти, микросхемы северного моста и стабилизаторов питания, что эффективно понижает их температуру.



С Turbojet

- 1 Память: 43°С
- 2 Северный мост: 54,8°С
- 3 VRM: 63,5°С

29,7 °C



Без Turbojet

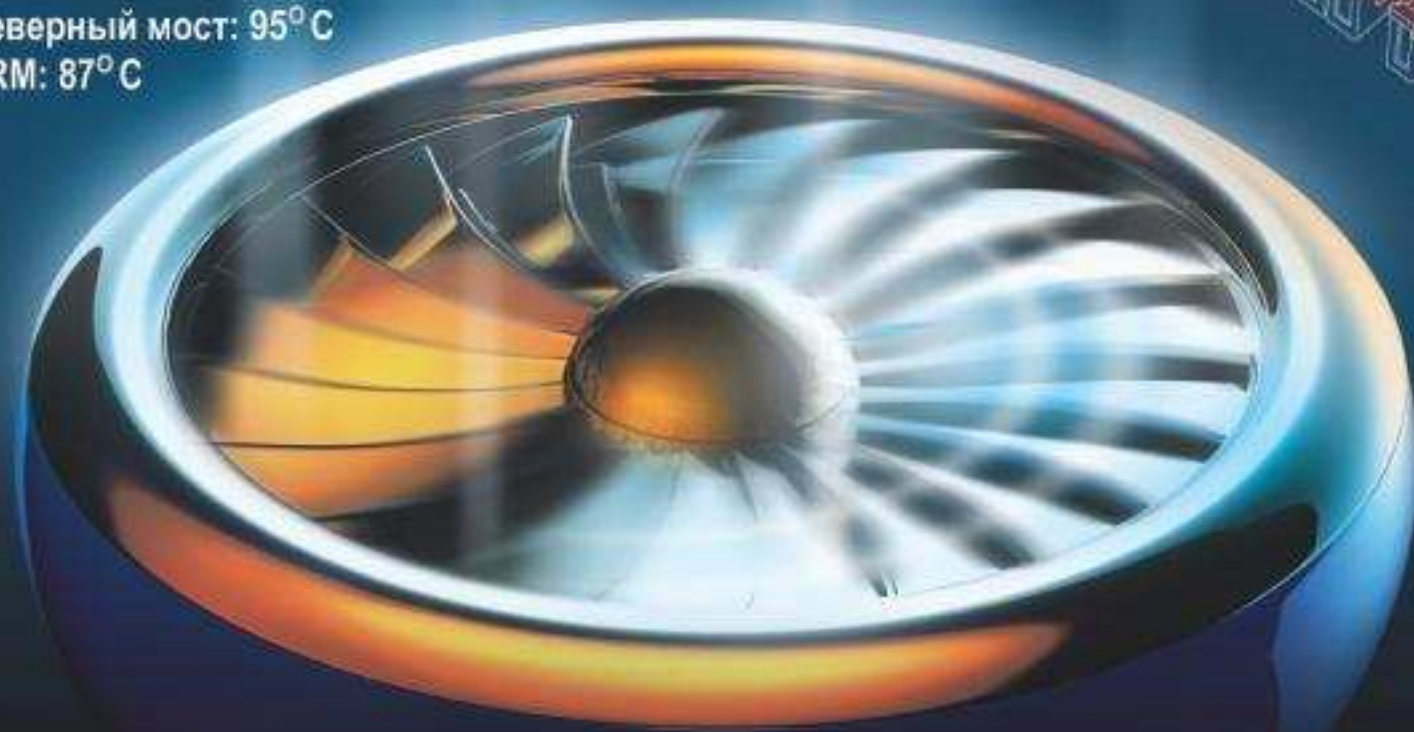
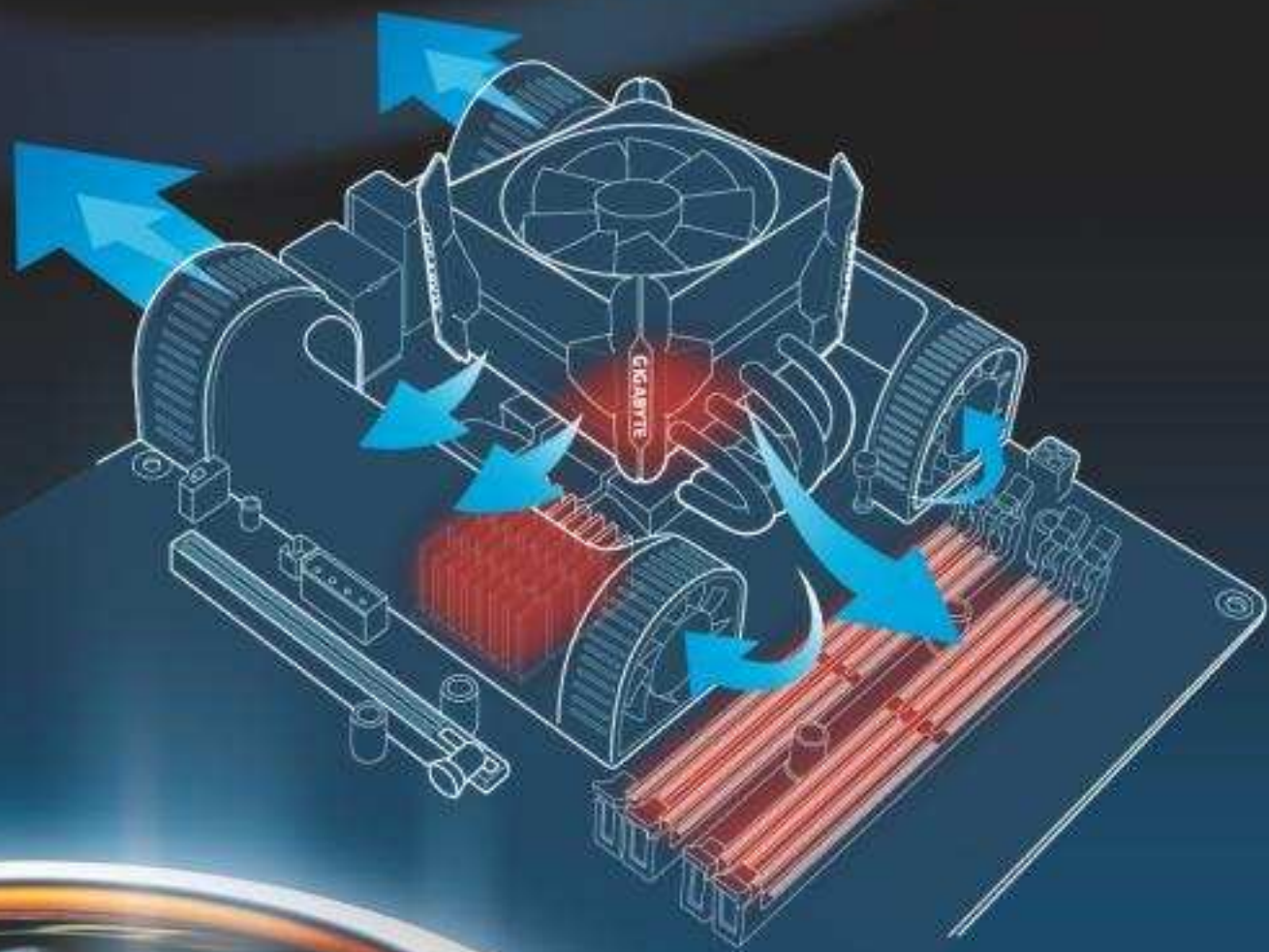
- 1 Память: 61,2°С
- 2 Северный мост: 95°С
- 3 VRM: 87°С

31,1 °C

20°С

G1-Turbo

Серия материнских плат GIGABYTE
Разработана для оверклокеров и игроков



GA-G1975X

Чипсет: Intel® 975X Express / ICH7R
Процессор: Intel® Pentium® Processor Extreme Edition 9xx / Intel® Pentium® D
FSB: 800/1066 МГц
Память: двухканальная, до 8Гб DDR2 533/667/888*, ECC
Жесткий диск: 2*PATA, 4*SATAII, RAID 0, 1, 0+1, 5
Видео: 1*PCI Express x16 / 2*PCI Express x8
Звук: 8-канальный Creative Sound Blaster Live 24-bit
Сеть: PCI-E Gigabit Ethernet
Периферия: Firewire IEEE 1394



Более подробную информацию Вы можете получить у наших дистрибьюторов:



Alliance
www.alliancegroup.ru

merlion
CITILINK
www.citilink.ru

merlion
LIZARD
www.lizard.ru



MD
Millennium Distribution
www.mdgroup.ru



TRINITY
LOGIC
www.tl-c.ru



MARVEL
www.marvel.ru

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

ASUS MyPal A636



В свое время мало кто верил в то, что **ASUS** добьется успеха на рынке КПК. И зря — сейчас ASUS чувствует себя уверенно даже среди таких акул, как **HP** или **Fujitsu-Siemens**. А не так давно компания представила наладонник **MyPal A636**.

Новинка выполнена в темном корпусе с серой металлической вставкой на лицевой панели. Пара джойстиков и динамик аккуратно выстроены в ряд, кнопками пользоваться очень удобно.

В **MyPal A636** использован QVGA-дисплей (320x240). Работает наладонник под управлением **Windows Mobile 5.0**. Плюсов у новой ОС масса — стабильность, высокая скорость работы, полноценный набор офисных приложений, при полном разряде аккумулятора данные не теряются.

Основная изюминка **MyPal A636** — встроенный GPS-модуль. Навигационный чипсет **SiRFstar III** — спутниковый экстрасенс с 20 каналами приема; антенна уверенно ловит сигнал на улице и в машине. С включенными GPS-приемником, Wi-Fi- и Bluetooth-адаптером КПК работает до 5 часов. Если просто слушать музыку и читать в метро книжки, заряда хватит на куда большее время. От элек-

тросети **MyPal A636** заряжается быстро — за 3 часа. Также возможна зарядка от прикуривателя автомобиля или USB-порта компьютера.

В комплект поставки **ASUS MyPal A636** входят зарядные устройства, чехол и автомобильный держатель с присоской и шарниром с четкой фиксацией в любом положении.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA270 (416 МГц)
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 3,5 дюйма (320x240, 65 тыс. цветов)
Встроенная память: 192 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 128 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: MMC, SD, SDIO
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор (1300 мАч)
Время работы без подзарядки: до 44 часов
Операционная система: Windows Mobile 5.0
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA), USB
GPS-чип: SiRFstar III
Размеры: 122x73x19 мм
Вес: 186 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	высокая производительность и GPS-приемник
Сколько?	\$490
Где?	pro.sunrise.ru

Sony KLV-S26A10E

Новые стандарты оптических носителей — **Blu-ray** и **HD DVD** — извещают нас о скором завершении эры **DVD**. Производители тоже потихоньку переходят на новые рельсы, в частности готовятся

к телевидению высокой четкости (**HDTV**). Вот и японская **Sony** поспешила представить модель ЖК-телевизора с поддержкой **HDTV**. 26-дюймовый **Sony KLV-S26A10E** позволит рассмотреть каждый волосок на бровях Оливера Кана во время финального матча чемпионата мира по футболу 2006.

Стоимость **Sony KLV-S26A10E** нельзя назвать демократичной, но технические характеристики впечатляют: углы обзора 178 градусов, разрешение экрана 1366x768, контрастность 1000:1, время отклика всего 8 мс. При этом телевизор готов к приему сигнала высокой четкости; у него есть разъем **HDMI**, пара динамиков мощностью по 10 Вт и поддержка технологии **Virtual Dolby Digital**.



Технические характеристики

Диагональ: 26 дюймов
Формат изображения: 16:9
Разрешение экрана: 1366x768
Яркость: 480 кд/м²
Контрастность: 1000:1
Время отклика: 8 мс
Углы обзора: 178/178 градусов (по горизонтали/вертикали)
Тюнеры: NTSC, PAL, SECAM
Аудиосистема: два динамика мощностью по 10 Вт
Основные разъемы: композитный вход RCA, 2xSCART, S-Video, HDMI
Потребляемая мощность: 81 Вт в рабочем режиме
Размеры: 474x658x309 мм
Вес: 16,5 кг

Что?	ЖК-телевизор с диагональю 26 дюймов
Почему?	поддерживает картинку высокой четкости
Сколько?	\$1450
Где?	www.sonystyle.ru

NEXX NF-969

Технические характеристики

Дисплей: двцветный OLED-экран
Объем памяти: 512 Мбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, ASF
Выходная мощность: 20 мВт на канал
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Рабочий диапазон FM-тюнера: 87,5—108 МГц
Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 12 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 32x47x17 мм
Вес: 24 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	маленький и красивый
Сколько?	\$150
Где?	www.nexxdigital.ru

В глобальном масштабе все MP3-плееры примерно одинаковы: откровенный отстой никто уже не производит, явных суперзвезд, за исключением iPod, тоже нет. Но если присмотреться, среди множества представленных на рынке моделей выделяются плееры трех-четырех производителей, в том числе NEXX. Взять хотя бы плеер NF-969.

Миниатюрный проигрыватель-кулон выглядит элегантно и привлекательно. Благодаря зеркальному OLED-дисплею, округлой форме и очень компактному размеру его можно смело носить на шее в качестве украшения — девушки будут в восторге.

В NF-969 есть диктофон (можно записать до 35 часов), цифровой эквалайзер, удобный джойстик и возможность создания неограниченного количества папок.

Встроенный FM-тюнер ловит радиостанции в диапазоне от 87,5 до 108 МГц. Это значит, что Love Radio и «Хит FM» в столице при желании послушать удастся, а вот «Эхо Москвы» и «Маяк» — уже нет.

Батарея держится 12 часов; в комплекте идет самое компактное и удобное зарядное устройство — USB-шнур.



PROlife BT 36P

Российская компания PROlife выпустила Bluetooth-гарнитуру BT 36P, нацеленную на тот же сегмент рынка, где сейчас обитают популярные продукты от Platronics и Jabra. Главный козырь — хорошее соотношение цены и качества.

Технические характеристики

Радиус действия: 10 метров
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 280 мАч
Время автономной работы: до 8 в режиме разговора, 5 часов при прослушивании музыки и около 300 часов в режиме ожидания
Энергопотребление: 70 мА
Частота: 2,4—2,48 ГГц
Размеры: 45x34x15 мм
Вес: 33 г

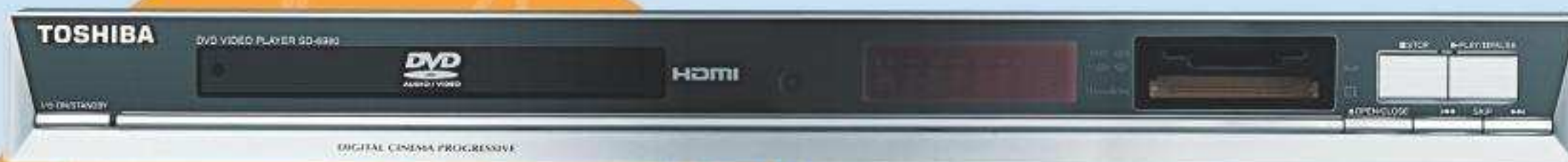
Что?	Bluetooth-стереонаушники
Почему?	могут работать с двумя устройствами одновременно
Сколько?	\$125
Где?	www.svyaznoy.ru

С виду наушники-вкладыши мало чем отличаются от тех, что лежат в коробочке с большинством современных MP3-плееров, но со своей задачей — обеспечить естественный звук средней мощности и защиту от посповых соседей — справляются на ура. Есть возможность отвечать на телефонные звонки, не снимая гарнитуры; после окончания разговора проигрывание музыки возобновится с той ноты, на которой остановилось. Вообще говоря, нажатием одной кнопки можно переключаться между двумя любыми устройствами, будь то MP3-плеер и мобильник или карманный компьютер и ноутбук с Bluetooth-модулем.

Время автономной работы BT 36P колеблется в пределах от 5 до 300 часов в зависимости от режима работы. Зарядка наушников производится через USB-порт компьютера либо от сети (блок питания в комплекте). «Ушки» работают в радиусе 10 метров от базы.



Toshiba SD-6980



Технические характеристики

Поддерживаемые оптические носители: DVD, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW
Воспроизводимые форматы: DVD-Video, Audio CD, VCD, SVCD, MP3, JPEG, DivX, XviD
Видео ЦАП: 10 бит / 54 МГц
Аудио ЦАП: 24 бит / 192 кГц
Разъемы: HDMI, S-Video, SCART, компонентные разъемы, аудиовыход 5.1, цифровые коаксиальный и оптический выходы
Кард-ридер: MS, MS Pro, MS Duo, SD, Mini SD, xD-Picture, MMC, RS-MMC, SM, CF, MD
Вес: 1,3 кг
Размеры: 249x428x48 мм

Что?	стационарный DVD-плеер
Почему?	здорово выглядит и поддерживает HDMI
Сколько?	\$160
Где?	www.dostavka.ru

Вот уже 5 лет производители DVD-плееров пытаются убедить нас отказаться от старых видеомэгнитофонов. Кто-то поддается, кто-то пока еще нет... Toshiba SD-6980 — проигрыватель, который не стыдно будет поставить на место любимого «видика». В то же время его цена не заставит кошелек сжаться от страха.

6980-й не умеет читать диски DVD+R/RW, зато может выступать в качестве мультимедийного считывателя карт — снимки и видеоролики с флэшки, цифровой камеры или карманного компьютера можно смотреть в любое время дня и ночи. Список поддерживаемых файлов включает все самые распространенные форматы, в том числе DVD Audio, MPEG4 и т.д.

Для просмотра видео с профессиональных видеокамер есть разъем HDMI (High Definition Multimedia Interface). При подаче сигнала через этот интерфейс изображение не просто приобретает глянец — оно становится по-настоящему чистым и гладким (опция для тех, кто предпочитает любоваться действием наяву).

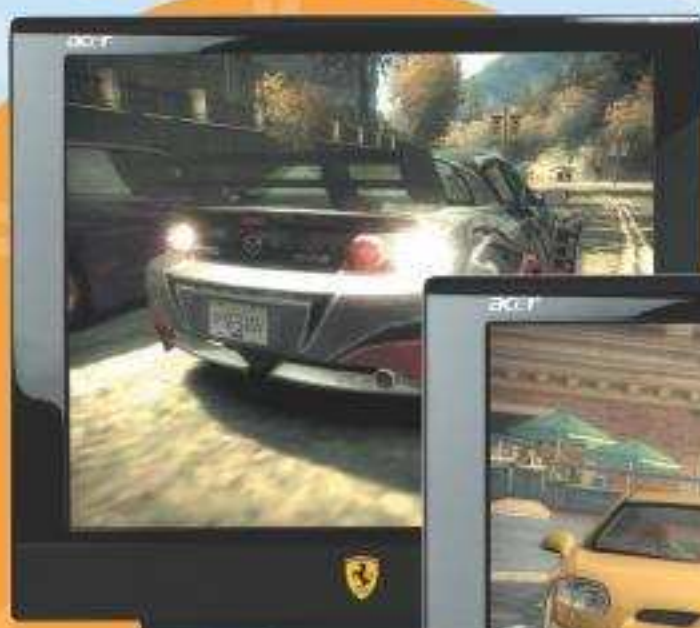
Комплект поставки DVD-плеера включает набор шнуров, полное руководство пользователя и диск с программным обеспечением.

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ACER

Иван Нечесов

Вот уже три года Acer сотрудничает со спортивной командой **Scuderia Ferrari**. Начиная с этого сезона (не календарного, а «Формулы-1») логотип тайваньской компании будет красоваться на алых болидах конюшни; легендарная лошадка, в свою очередь, заняла место на передней панели нового семейства ЖК-мониторов под названием **Acer Ferrari**. Каждая из трех моделей недешевой во всех смыслах линейки (**F-17**, **F-19** и **F-20**) стоит на порядок больше аналогичных по характеристикам решений от других производителей. При этом «доля» бренда в цене не столь велика.

17-ШКА ДА 19-ШКА



Знакомство с новым семейством начнем с двух младших моделей — Acer Ferrari F-17 и F-19. Дисплеи в роскошных корпусах с полирован-

ным акриловым покрытием выглядят как минимум пафосно. Баночке с газировкой и клавиатуре с недельным запасом еды под кнопками рядом с таким монитором не место.

F-17 и F-19 оснащены чувствительным ТВ-тюнером. Друг от друга они отличаются размером дисплея по диагонали (17 и 19 дюймов соответственно) и контрастностью (500:1 F-17 против 550:1 F-19). В остальном характеристики двух моделей идентичны — по крайней мере, на бумаге. На практике же F-19 явно лучше — сказывается более совершенная матрица **S-IPS+ CrystalBrite**. Она ярче, и контрастность у нее выше.

Мониторы оснащены встроенными динамиками мощностью 1,1 Вт каждый. Показатели яркости и контрастности исключительно высокие: черный цвет глубокий, белый — чист и равномерен. Скорость реакции пикселя составляет 8 мс. Шлейфы на экране при игре в старый добрый **F1 Challenge 99-02**, быть может, появятся только у

самых быстрых пилотов. Слабым местом обеих моделей является небольшие углы обзора — всего 140 градусов по горизонтали. А хотелось бы большего.

В меню — три цветовых температуры (от 6550K до 9300K), возможность автоматической калибровки и изменения размера картинки. Главное — не перебрать с яркостью и контра-

стностью. На лицевой панели пять кнопок (расположены удобно): On/Off, Enter, Up, Down и Select.

ШИРОКОФОРМАТНЫЙ КРАСАВЕЦ

Для полных мажоров предназначен широкоформатный монитор F-20. Так же, как и F-17/F-19, дисплей оборудован ТВ-тюнером с поддержкой телетекста. Шустрая 8 мс матрица **Super-IPS** обеспечивает чистую и четкую картинку без размытостей. Уровень контрастности — 800:1.

Дизайн — точь-в-точь как у младших моделей: блестящий полированный корпус, изящная красная подставка. Отдельного внимания заслуживают чуть более мощные динамики (два по 5 Вт) и более широкие углы обзора (176 градусов).

На задней панели F-20 находятся следующие разъемы: VGA, DVI, SCART, композитный видеовход и S-Video. Если подключить к аналоговому разъему, штекер будет расположен параллельно плоскости экрана, так что провода будут аккуратно спрятаны. А вот при подключении DVI или SCART кабели расположатся уже горизонтально. Единственное замечание, которое можно адресовать F-20, касается эргономики — угол наклона дисплея в вертикальной плоскости менять нельзя.



Каждая из новинок выглядит стильно. С точки зрения технологий мониторы полностью оправдывают свое гордое имя. Меломаны посетуют на недостаточно мощные динамики, но большего от них можно было и не ждать. В комплект поставки каждого из трех мониторов входят пульт дистанционного управления для ТВ-тюнера, комплект для ухода за дисплеем (тряпочка и жидкость), а также кабели RCA, DVI, SCART и S-Video, композитный шнур. На все модели производитель дает трехлетнюю гарантию.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРОВ ACER

	F-17	F-19	F-20
Диагональ экрана	17 дюймов	19 дюймов	20 дюймов
Оптимальное разрешение	1280x1024	1280x1024	1680x1050
Время отклика	8 мс	8 мс	8 мс
Яркость	400 кд/м²	400 кд/м²	300 кд/м²
Контрастность	500:1	550:1	800:1
Углы обзора (по вертикали/горизонтали)	140°/140°	140°/135°	176°/176°
Шаг пикселя	0,264 мм	0,294 мм	0,258 мм
Встроенные колонки	2 x 2 Вт	2 x 2 Вт	2 x 5 Вт
Энергопотребление	50 Вт	50 Вт	65 Вт
ТВ-система	встроенный ТВ-тюнер (PAL) с поддержкой телетекста		
Интерфейс	D-Sub, DVI-D, S-Video	TB-выход, D-Sub, DVI-D, S-Video, SCART	TB-выход, D-Sub, DVI-D, S-Video, SCART
Размеры	415x425x191 мм	456x459x191 мм	510x444x207 мм
Вес	5,2 кг	7,1 кг	6,8 кг
Гарантия	3 года	3 года	3 года
Цена	\$520	\$650	\$850



АЛЬПИЙСКИЙ ПАТРУЛЬ

ВЕРСИЯ 4.0

СПАСЕНИЕ ВАШИХ ЖИЗНЕЙ —
ЭТО ИХ РАБОТА!

В основе игры - самый дорогостоящий проект австрийского ТВ!



© RTL Television 2006, marketed through RTL Enterprises GmbH | © 2006 by 49Games GmbH All rights reserved. © 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.видео

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Flextron Maxima D* от компании «Ф-Центр»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания «Ф-Центр» представила во многом показательный для этого года компьютер. За основу взята платформа **Intel** — плата на чипсете **Intel 945P** и двухъядерный процессор из серии **Pentium D**. Можно уже сейчас с уверенностью сказать, что 2006 год станет годом многоядерных процессоров и в ближайшее время мы увидим множество новых моделей.

Экстерьер

Компьютер упакован словно матрешка: открыли одну коробку, увидели другую — поменьше, в ней еще одна — еще меньше. Шутка, хотя коробок на самом деле две. Внутри лежит системный блок **Ascot 6AR6-F**, пакет с дисками и кабелями. Также в комплекте поставки есть диск с **Windows XP Home Edition** и коврик для мыши.

Ascot 6AR6-F — классический корпус без дизайнерских изысков. Основная часть черная, лицевая панель оснащена вставкой под металл. Сочетание цветов классическое — запишем это в плюс. Дополнительных разъемов на системном блоке в изобилии: четыре USB-порта, один FireWire, аудиоразъемы и универсальный кард-ридер в паре с FDD-дисководом (все они расположены спереди).

Внутри установлен блок питания на 360 Вт, на задней стенке — 120-миллиметровый вентилятор, работающий на выдув. Уровень шума в рабочем режиме стандартный, «в рамках приличия».

Интерьер

Flextron Maxima D основан на системной плате **Intel D945PVS** (Intel 945P). Традиционно материнки этого производителя славятся высокой стабильностью и хорошей скоростью, но при этом полностью отсутствует разгонный потенциал. Этот компьютер не исключение. Все сделано добротно, есть поддержка RAID-массива под SATA, скоростной памяти DDR2-667, HDA-аудиокодек и так далее. Но при этом в BIOS вы не найдете возможности задать частоту системной шины!

Компьютер комплектуется двумя планками памяти DDR2-667 общим объемом 1 Гбайт и видеокартой **Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition**. Напомним, что эту видеокарту можно превратить в полноценную **Radeon X850 XT** — как по частоте,

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Корпус	Ascot 6AR6-F MidiTower (USB, FireWire, Аудио, 360 Вт, ATX)
Процессор	Intel Pentium D 820 (Socket 775, 2,8 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Intel D945PVS (Intel 945P, Socket 775, ATX)
Память	Samsung DDR2 SDRAM 667 МГц 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X800 GTO2 256 Мбайт (PCI-E, ATI Radeon X800 GTO)
Дисковод	3,5-дюймовый
Оптический привод	Pioneer DVR-110D (IDE)
Жесткий диск	Samsung SpinPoint P120S SP2504C 250 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Встроенный кодек SigmaTel STAC9223
Дополнительно	кард-ридер, коврик и CD
Цена (\$)	1125

так и по количеству конвейеров. Как это сделать — читайте в декабрьском номере «Игромании» либо в архиве на нашем сайте (www.igromania.ru/articles/799_h6). Сегодня такой самодеятельностью мы заниматься не стали — как-никак перед нами уже готовая система.

Винчестер у **Flextron Maxima D** 250-гигабайтный. DVD-рекордер — **Pioneer DVR-110D**. Он умеет записывать и двухслойные диски обоих форматов, но с DVD-RAM не дружит.

Тесты

Производительность игровой системы измеряли с помощью **PCMark05**, **3DMark05** и **3DMark06**, а также в играх **Far Cry**, **F.E.A.R.** и **Quake 4**. В разрешениях от 1024x768 до 1600x1200 при максимальных настройках качества, а также с включением анизотропной фильтрации (AF) и полноэкранного сглаживания (FSAA).

При стандартных настройках **Flextron Maxima D** показал отличные результаты в тестах при разрешении 1280x1024, а вот в **F.E.A.R.** показатели были уже скромнее. Все дело в том, что потенциал видеокарты попросту не раскрыт — если высвободить всю ее мощь, результаты были бы намного выше.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	73,3	64,1	53,3
Max + FSAA x2, AF x16	63,5	50,8	40,9

F.E.A.R. 1.02

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	48	36	25
Max + FSAA x2, AF x16	41	30	21

Quake 4 1.04

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	80,0	61,0	47,4
Max + FSAA x2, AF x16	62,1	46,3	31,3

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

PCMark05 1.10

Overall		4493
CPU	Memory	HDD
4604	3611	4833
3DMark05 1.20		4579
3DMark06 1.02		1539

Резюме

У **Flextron Maxima D** отличное соотношение цены и качества, конфигурация сбалансированная — слабых мест нет. Можно, конечно, предложить поставить процессоры быстрее, видеокарту мощнее, но тогда и цена будет совсем другой. Единственное, на что обратим внимание: если этот системный блок пришелся вам по душе, уточните, какая графическая система в нем установлена. Главное, чтобы это была **Sapphire Radeon X800 GTO 2 Limited Edition**.

Остается добавить, что гарантия на ПК составляет 2 года и вместе с ним поставляется лицензионная **Windows XP Home Edition**. На этой приятной ноте позволю закончить наше повествование.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «Ф-Центр» (www.f-center.ru).



ОДНАЖДЫ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ
ПРИДЕТСЯ
НАЧИНАТЬ
ВСЁ ЗАНОВО...

Из глубин вселенной
вышли загадочные
создания. Считалось, что
существуют они только в
детских сказках и древних
пророчествах.

Говорили, что они
обладают невероятными
способностями.

И им предназначено спасти
всех живых существ.

И имя этих созданий было –
люди.



ADVENTTRILOGY.COM

A D V E N T
R I S I N G

**ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО
ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА**

(GamePro)

**ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ
ЭТОГО СЛОВА**

(Play)

ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА

(IGN)



BRADY GAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER

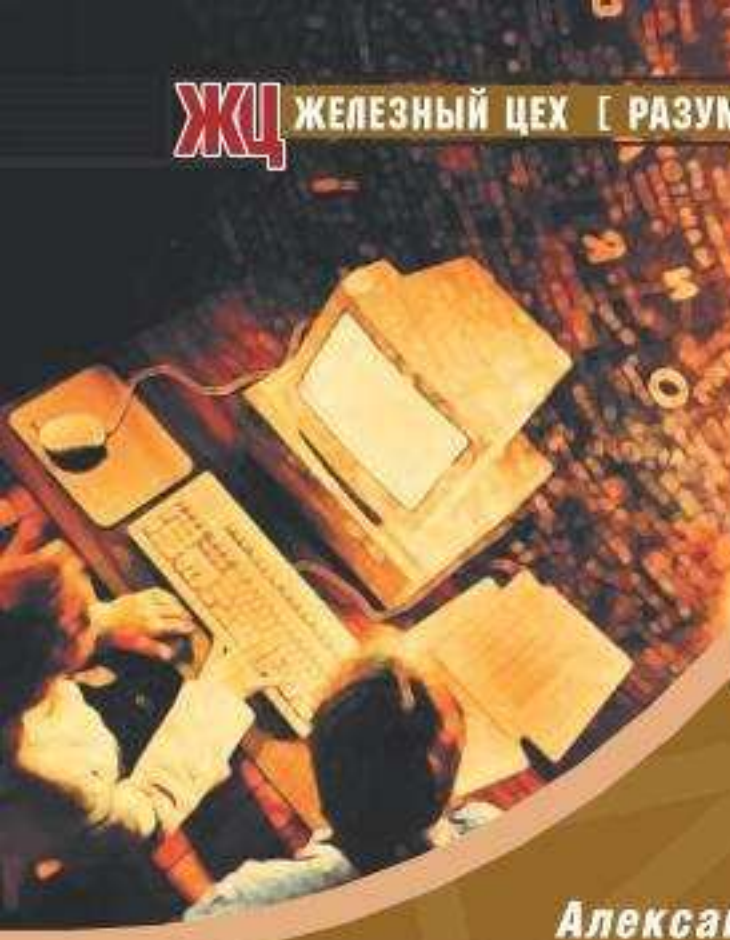


GLYPH X



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
The Advent Rising logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Entertainment Company. Developed by GlyphX Games. Published and distributed by Majesco Entertainment Company. © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All Rights Reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

Процессор, чипсет, память, видеоподсистема — это все внутри. Реально же мы взаимодействуем только с периферией — мышкой, клавиатурой, монитором. В этом выпуске мы решили уделить больше внимания периферии, тем более что на низких (железных) уровнях изменения можно назвать минимальными и даже плановыми.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.oldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня, способные кое-как пережить почти все современные игры.

Изменения здесь пока только косметические. Основой системы, как и в прошлом выпуске, стали **MSI K8N Neo-V** на **NVIDIA nForce3 250** и **GIGABYTE GA-8IPE1000-G** на **Intel**

865PE для **AMD Sempron 3000+** и **Intel Celeron D 340** соответственно. Клавиатура новая, более эргономичная — **Oklick 330M Multimedia**. Акустическая система тоже новая — **SVEN SPS-611**.

Смею предположить, что если тенденции компьютерного рынка сохранятся, в самое ближайшее время мы сможем перейти даже на 17-дюймовый ЖК-монитор и видеокарты под **PCI Express**.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В стане AMD тишина в преддверии релиза новой платформы **Socket AM2**. У конкурентов же произошла смена набора системной логики на более

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket 939, 2,4 ГГц, FSB 1000 МГц, 2x1 Мбайт, BOX)	725,0
Кулер: Zalman Fatal1ty FS-C77 (Socket 939, 2400 об/мин)	58,0
Материнская плата: ASUS A8N32-SLI Deluxe (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI x16, DDR400, PCI-E, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	220,0
RAM: Patriot PDC2G3200LLK DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	290,0
Видеокарта: 2 Gigabyte GV-NX78X256VP8 256 Мбайт (PCI-E, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1176,0
HDD: 2 Western Digital Raptor WD1500ADFD 150 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 16 Мбайт)	618,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	54,0
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB 2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro (PCI, Retail)	322,0
Корпус: Thermaltake VA9000BWS Kandalf Black Steel (USB, FireWire, Audio, 2x FAN, ATX)	199,5
Блок питания: FSP Optima Pro (550 Вт, ATX, Retail)	106,0
Колонки: Logitech Z-5500 (5x62 Вт сателлиты + 188 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	348,5
Мышь: Logitech Cordless Laser Mouse G7	125,0
Клавиатура: Microsoft Natural Ergonomic Keyboard (USB)	29,2
Монитор: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	502,0
Итого:	4789,6
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	110,0
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	4988,1

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	80,0
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	7,88
Материнская плата: MSI K8N Neo-V (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	61,5
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	36,4
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	76,3
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	89,0
Оптический привод: Teac DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	30,7
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,3
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	169,0
Итого:	676,6
Замена 1: AMD Sempron 3300+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	41,0
Замена 2: MSI GeForce NX6600-TD128 8988 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	27,7
Замена 3: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	23,3
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	36,4
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	844,3

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	77,5
Кулер: GlacialTech Igloo 4360 Light (Socket 478, 1900 об/мин)	7,2
Материнская плата: GIGABYTE GA-8IPE1000-G (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	67,2
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	36,4
Видеокарта: PowerColor R96-HD3 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, DVI, TV-Out, OEM)	76,3
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	89,0
Оптический привод: Teac DW-552G (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, OEM)	30,7
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,3
Корпус: GMC G-35 MiddleTower (Audio, FAN, USB, 350 Вт, ATX)	63,5
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт)	29,0
Мышь: A4Tech X-708UP (оптическая, USB+PS/2)	14,3
Клавиатура: Oklick 330M Black Multimedia (PS/2)	12,7
Монитор: Samsung SyncMaster 797MB (17 дюймов, 1920x1440)	169,0
Итого:	679,1
Замена 1: Intel Celeron D 350 (Socket 478, 3,2 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	34,5
Замена 2: MSI GeForce NX6600-TD128 8988 256 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, TV-out, Retail)	27,7
Замена 3: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	23,3
Опция 1: USB Sportster 2974 PCI Internal + Voice (OEM)	16,5
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	36,4
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	22,8
Со всеми наворотами:	840,3

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 256 кбайт, OEM)	158
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 Light (Socket 754/939/940, 1900 об/мин)	7,88
Материнская плата: DFI NF4 Ultra Infinity (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	94,0
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	72,8
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	111,3
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	89,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	54,0
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,7
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	79,0
Колонки: Microlab A6201 (2x20 Вт)	39,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	21,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: Acer AL1716s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	212,0

Итого:	959,5
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	16,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, Retail)	67,7
Замена 3: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	65,0
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	1243,2

продвинутой Intel 945P с поддержкой быстрой памяти DDR2-667. Из периферии заметно выделяется смена монитора на 17-дюймовый Acer AL1716s со временем отклика 12 мс, для которого мы рекомендуем обновить видеокарту на Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade. Заодно мы подобрали в соответствующей цветовой гамме корпус, клавиатуру и акустику.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подобраны очень мощные конфигурации! Тут вам и быстрый про-

цессор, и производительная видеокарта.

В этой категории для Intel-платформы было решено оставить материнку на чипсете Intel 945P. Поклонникам фирмы AMD адресована системная плата ABIT KN8 SLI, поддерживающая технологию SLI от NVIDIA. На все эти радости советуем любоваться сквозь окно корпуса от Colors-It. В качестве штатных орудий убийства рекомендуем использовать мышь MX518 и клавиатуру Media Keyboard Elite от Logitech. Еще мы решили, что

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 516 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 1 Мбайт, OEM)	124,0
Кулер: Speede LeopardStream III (Socket 775, 2400 об/мин)	17,8
Материнская плата: ECS 945P-A (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX, Retail)	89,3
RAM: Patriot DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	104,00
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66256DP 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	111,3
HDD: Western Digital WD2000JS 200 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	89,0
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	54,0
Дисковод: NEC 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,7
Корпус: Inwin J710 Black MiddleTower (USB, Audio, Fan, 350 Вт, ATX)	79,0
Колонки: Microlab A6201 (2x20 Вт)	39,0
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	21,5
Клавиатура: BTC-8190(UX) Multimedia (USB+PS/2)	14,3
Монитор: Acer AL1716s (17 дюймов, 1280x1024, 12 мс)	212,0

Итого:	961,9
Замена 1: Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	103,0
Замена 2: Sapphire Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO, DVI, TV-Out, Retail)	67,7
Замена 3: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	65,0
Опция 1: Thrustmaster Wireless Dual Trigger Gamepad (USB)	42,0
Опция 2: руль+педали Thrustmaster Ferrari GT 2 IN 1 FFB (PS2/PC)	70,0
Опция 3: джойстик Thrustmaster USB (USB)	23,0
Со всеми наворотами:	1332,6

в приличной системе нет места флоппи-дисководу, и установили на его место мультимедийный кард-ридер!

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Обещанный в прошлом номере новый король (AMD Athlon 64 FX 60) так и не появился, а старый (FX 57) найти уже сложно. В такой ситуации самым производительным процессором остается двухядерный Athlon 64 X2 4800+. С видеоподсистемой дела обстоят не лучше: новейшие видео-

карты на базе GeForce 7800 GTX 512 можно увидеть только в тестовых лабораториях, поэтому остается парочка GeForce 7800 GTX. Зато появилась плата ASUS A8N32-SLI Deluxe, в которой есть два полноценных PCIE x16 для работы в SLI-режиме, другая находка — новый Western Digital Raptor WD1500ADFD емкостью 150 Гбайт.

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 1000 МГц, 512 кбайт, OEM)	174,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 939, 1350-2600 об/мин)	34,6
Материнская плата: ABIT KN8 SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	127,0
RAM: Corsair XMS TWINX1024-3200C2PRO DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	146,3
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, Retail)	216,0
HDD: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,5
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	54,0
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB 2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Colors-It G8022C MiddleTower (USB, Audio, Fan, 400 Вт, ATX)	66,7
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	46,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	28,7
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	277,0

Итого:	1477,2
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	24,0
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT Platinum 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT PE, DVI, VIVO, Retail)	83,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	225,0
Опция 1: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,5
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	110,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2105,2

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, OEM)	174,0
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 775, 1350-2600 об/мин)	34,6
Материнская плата: MSI 945P Neo-F (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	118,7
RAM: Corsair XMS2 TWINX1024-5400C4 DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Мбайт	142,6
Видеокарта: Sapphire Radeon X800 GTO2 Limited Edition 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 GTO2, DVI, TV-Out, Retail)	216,0
HDD: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,5
Оптический привод: NEC ND-4551 (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	54,0
Кард-ридер: Flash Card 27 in 1 USB2.0	16,4
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDIGY 4 (PCI, OEM)	50,0
Корпус: Colors-It G8022C MiddleTower (USB, Audio, Fan, 400 Вт, ATX)	66,7
Колонки: SVEN HT-480 (5x20 Вт колонки + 40 Вт сабвуфер)	143,0
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	46,0
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Elite (USB+PS/2, Retail)	28,7
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	277,0

Итого:	1465,3
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, Retail)	111,5
Замена 2: Sapphire Radeon X850 XT Platinum 256 Мбайт (PCIE, Radeon X850 XT PE, DVI, VIVO, Retail)	83,0
Замена 3: ViewSonic VX922 (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	225,0
Опция 1: Western Digital WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,5
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	37,0
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	110,0
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	51,5
Со всеми наворотами:	2180,8



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Что такое CD Text — формат хранения данных на оптических дисках? Название мелькает перед глазами, а что означает, непонятно. Объясните, что это за технология?

CD Text — это расширение стандарта хранения звуковой информации (**Red Book**). CD Text позволяет хранить на музыкальных дисках текстовую и графическую информацию — названия альбомов, песен, имена артистов, изображение обложки и тому подобное. Информация хранится таким образом, чтобы не мешать работе CD-проигрывателей или CD-приводов, даже если они не совместимы с CD Text.

Существуют два способа записи текстовой информации на музыкальные диски. Первый — запись в заголовок диска R-W-кодов (примерно 5000 символов — буквы и цифры). Эта информация хранится одним блоком данных.

Второй способ дает возможность записывать до 31 Мбайт текстовой и графической информации. Она располагается в соответствии с форматом хранения данных, описанном в спецификации «Системы интерактивной передачи текстовой информации» (**Interactive Text Transmission System**). Такой формат записи сейчас используется в стандарте **Minidisk**.



Возникла проблема с установкой некоторых программ. В начале инсталляции выскакивает сообщение об ошибке: «**Setup Initialization Error. ERROR 112 Setup installation error. Setup is unable to decompress and copy all of the program files needed to proceed with the installation. Contact your software vendor.**». Я выяснил, что некоторые игры и старые программы (те, что я раньше устанавливал) при инсталляции выдают ту же ошибку. Что делать? Я использую Windows ME.

Причины могут быть самые разные. Возможен конфликт **InstallShield** с какой-то из установленных программ, в частности с заставкой (screensaver) или антивирусом. Закройте все запущенные программы и попробуйте начать установку заново.

Второй вариант — ошибки, связанные с папкой **SUPPORTDIR**. На диске, где лежит эта папка, должно быть не менее 500 кбайт свободного места. Если места недостаточно, освободите его и попробуйте еще раз установить нужную программу.

Компания **InstallShield** рекомендует устанавливать папку **SUPPORTDIR** в директорию **Temp** в корне **WINDISK** (на этом диске находится папка **Windows**). Если директория **SUPPORTDIR** записана в другом месте, перенесите ее в папку **Temp** и запустите инсталляцию.

Удостоверьтесь, что с вашей учетной записью можно производить запись в папку **Temp**. Удалите все оставшиеся в этой папке файлы **InstallShield**. Если сделать этого не получается, перезагрузите компьютер и попробуйте заново.

Возможно, что у вас не хватит прав на запись/чтение в папки **Windows** или **Windows\System** (в процессе установки **InstallShield** работает с файлами из этих директорий). Зайдите в систему с правами более высокого уровня или обратитесь к системному администратору.

Проверьте, защищены ли от записи файлы деинсталляции (**IsUnist.exe**, **IsUn16.exe**, **Uninst.exe** или **Uninst16.exe**). Их можно найти в папке **Windows**. Некоторые антивирусные программы автоматически помечают исполняемые файлы как доступные только для чтения. Поэтому, если вы обнаружили деинсталляторы, помеченные как файлы «только для чтения», выключите все активные антивирусы.

Ошибка может быть вызвана сбоем файла **_Isdel.exe**. Удалите его из установочного дистрибутива. Обычно **_Isdel.exe** находится в той же папке, что и **Setup.exe**.

Возможен сбой в работе файла **Ctl3d.dll**. В той же директории, где находится **Setup.exe**, создайте пустой файл, назовите его **Noctl3d.txt** и заново запустите инсталляцию.



У меня такая проблема: при вставке текста из любого браузера в Microsoft Word (например) перед скопированным текстом появляется сообщение с надписью «ОбычныйТерминСписокопределений АдресЦитатыФорматированный». Я не ошибся в написании текста, он действительно такой, в нем нет ни единого пробела! Объясните, что это такое и как это убрать?

Не стоит грешить на браузеры. Эта ошибка вызвана исключительно по вине **Internet Explorer**. Причина — кривая локализация Windows. Причем не пиратской версии, а именно официальной. В результате излишнего рвения переводчиков, бросавшихся на все ресурсные строки, были внесены нежелательные изменения в файлы **html.iec** и **html32.cnv**, которые приводили к такой ошибке. Самое простое решение проблемы — замена файлов на версию из американской или европейской версий Windows. Но найти у нас в стране английскую версию Windows трудно.

Изменить файл **html.iec** можно вручную (он находится в папке **Windows\System32**). Скопируйте его в безопасное место (на случай, если вы некорректно обновите его) и откройте в каком-либо редакторе ресурсов, например в **Restorator**.

Меняйте строковые ресурсы в ветках ресурсного файла. В 127-й ветке (четырёхзначные цифры означают номера строк): 2016, «Normal»; 2023, «Address»; 2024, «Blockquote»; 2027, «Definition Term»; 2028, «Definition List». И в 128-й ветке: 2036, «Preformatted»; 2042, «z-Bottom of Form»; 2043, «z-Top of Form».

Теперь сохраните исправленный **html.iec**. Сделайте резервную копию и поменяйте файл **HTML.IEC** из папки **System32** на новый. Лучше всего это сделать, загрузившись в безопасном режиме.



Приветствую вас, Дмитрий Горячев. Хочу спросить — можно ли целиком переустановить **Internet Explorer** и **Outlook Express**? Через «Установку и удаление программ» сделать это невозможно, просто удалять папки с программами я не хочу.

При удалении **Internet Explorer** или **Outlook Express** сначала подготовьте дистрибутив **Windows**, свежие версии соответствующих программ и выполните команду: **rundll32.exe setupapi, InstallHinfSection DefaultInstall 132 %windir%\Inf\ie.inf**. Далее в разделе реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components\{89820200-ECBD-11cf-8B85-00AA005B4383}** установите параметр **IsInstalled** равным нулю.

В этом же разделе присутствует еще несколько параметров, которые могут оказаться важными при некоторых сбоях. Скажем, при переустановке IE система заявляет, что у вас есть более свежая версия. Вы можете попробовать изменить номер версии в значении параметра **Version** вышеприведенного ключа на более старое. Если вы поставили русскую версию IE на английскую систему, нужно заранее исправить значение параметра **Locale**.

Аналогичная операция проводится и для **Outlook Express** — но уже в разделе реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components\{44BBA840-CC51-11CF-AAFA-00AA00B6015C}**. Далее запускайте инсталляцию нужных вам программ.

Если какой-то компонент отказывается переустанавливаться, то вам, скорее всего, поможет точно такая же схема, но в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active Setup\Installed Components**, где находятся ключи **DirectX**, **Windows Media Player** и т.д. В случае проблем с данными компонентами выполните аналогичные действия перед их переустановкой.



Скажите, возможен ли разгон мышки? Читал об этом анекдоты. Все, кого не спросишь про подобный разгон, только смеются. Разгон «грызуна» — правда или миф?

Разгон мыши возможен! Причем вопреки распространенному мнению разгону поддаются как **USB**-, так и **PS/2**-версии.

Изначально частота опроса **PS/2**-порта составляет 80 Гц. Ее можно поднять до 200 Гц, то есть даже больше, чем у **USB** (125 Гц). Используйте для этого утилиты типа **PS/2 Rate** или **PS/2 Mouse Adjuster**.

Официально увеличить частоту работы **USB**-порта нельзя — даже в «Диспетчере устройств» такой опции вы не найдете. Однако в действительности разгон возможен. Частота порта легко меняется с помощью специальной утилиты или вручную. Проще всего воспользоваться программой **USB Mouserate Switcher 1.1**. Нет никакой гарантии, что она будет эффективна при работе именно с вашей мышью. **USB Mouserate Switcher 1.1** работает, только если у вас выключена служба защиты системных файлов — она мешает модифицировать файлы драйверов. Изменения вносятся в драйвер **usbport.sys** — в нем прописана частота опроса устройства. Частоту можно повысить хоть до 1000 Гц, но такое высокое значение, конечно, устанавливать не стоит — долговременная работа в подобном режиме может вывести порт из строя.

Файл **usbport.sys** можно отредактировать вручную. В первую очередь найдите файл: по умолчанию он находится в папке **Windows\System32\Drivers**. Откройте его в шестнадцатеричном редакторе (например, **UltraEdit**). Измените шестнадцатеричный фрагмент **3C087309C6860A01** на **B0047309528A0A01** для получения 250 Гц или на **B0027309528C0A01** для 500 Гц.

Далее перезагрузите компьютер и посмотрите, изменилась ли частота опроса. Для этого воспользуйтесь программой, определяющей реальную частоту порта — **Mouse Rate Checker 1.1b**.



Что-то случилось с кулером — при каждом включении я чувствую себя так, как будто оказался то ли на лесопилке, то ли на мотокроссе. Подскажите, что с ним случилось и как бороться с этим?

Причин для резкого увеличения шума от процессорного кулера может быть несколько: сильное загрязнение вентилятора, износ заводской смазки, выработка срока службы подшипника или поломка двигателя.

В первую очередь извлеките устройство. На разных материнских платах и кулерах это делается по-разному, конкретные сведения вы можете получить в инструкции к кулеру и плате.

При наличии пыли кулер нужно почистить. Радиатор лучше всего отделить от вентилятора и промыть в проточной воде. Затем его необходимо высушить. Чтобы тщательно прочистить вентилятор, нужно отделить крыльчатку от мотора. В каждом вентиляторе это делается по-своему. Там, где есть стопорное кольцо (такое небольшое колечко в самом центре вентилятора), его нужно снять. Для этого потребуется тонкая плоская отвертка и пинцет. Легким нажатием на кольцо выясните линию смыкания дуг. После этого давите на одну из сторон линии смыкания, пока часть кольца не выскочит из паза на валу. Затем пинцетом схватывайте эту часть и поддевайте кольцо отверткой с другой стороны, вытягивая пинцетом вверх. Кольцо окончательно выскочит из паза.

В дешевых кулерах канал вала часто бывает закрыт крышкой. Ее надо поддеть. Трудно предсказать, что именно вам нужно делать: попробуйте нажимать плоской отверткой на один край или попытаться вклинить иглой в линию стыка.

Теперь нужно почистить крыльчатку и отделение с мотором. Делается это с помощью салфетки.

Переходим к смазке. Я советую купить специальную смазку в компьютерном магазине. С помощью шприца и иглы проталкивайте смазку во втулку и равномерно распределяйте по внутренней поверхности.

После этого смело собирайте страдальца и смотрите на результаты своих трудов. Если положительного эффекта нет, значит, кулер окончательно сломан.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Читатель по имени **Elf** прислал нам полезный совет:

Есть хороший способ уменьшить время отключения компьютера (на **Windows 2000** и **XP**). Сразу скажу, что способ этот работает не всегда, но попробовать стоит.

Выключение происходит медленно из-за того, что процессы выгружаются правильно и система ждет, когда их можно будет убить. Время ожидания можно отрегулировать через реестр.

Запустите **regedit.exe** и найдите ключ **WaitToKillServiceTimeout**, расположенный по адресу **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control**. Значение ключа определяет время в миллисекундах, которое выжидает система перед тем, как собственноручно закрыть процесс. По умолчанию оно составляет 20000 миллисекунд или 20 секунд. Это время прибавляется к времени, затрачиваемому системой на выключение компьютера, если какая-то служба или программа не выгружается. Измените значение, поставив, например, 5000 миллисекунд (5 секунд), и компьютер будет вырубаться быстрее.

Только не ставьте параметр **WaitToKillServiceTimeout** слишком маленьким. В этом случае вы можете столкнуться с ситуацией, когда **Windows XP** будет убивать программы раньше, чем они успеют сохранить свои данные. И это тоже плохо. В общем, главное — не переборщить.



При инсталляции .NET Framework 1.1 вылезает ошибка, после чего установка прекращается. Текст ошибки: Product: Microsoft .NET Framework 1.1 — Internal Error 2908. {9922FCCE-8CAF-4A22-AA39-DA835B6C608A}. Как это устранить?

После установки **Microsoft .NET Framework 1.0** создается служба **Windows Installer**, использующая файл **Fusion.dll** для манипуляций со сборками (исполняемые файлы, созданные с помощью языков **.NET**). При установке **.NET Framework 1.1** производится замена библиотеки **Fusion.dll** на более позднюю версию. Однако, если перед установкой **.NET Framework 1.1** вы не отключили службу **Windows Installer** и перезагрузились, в процессе установки **Windows Installer** попытается воспользоваться старой версией **Fusion.dll**. Из-за того, что такого файла на вашем компьютере уже нет, появляется сообщение об ошибке.

Проблема решается удалением трех системных библиотек **.NET Framework 1.0**, а именно — **mscorlib.dll**, **mscorier.dll** и **mscorlibs.dll**. Сначала загрузите операционную систему в безопасном режиме. Для этого в процессе загрузки компьютера держите нажатой клавишу **F8**. Появится меню выбора варианта загрузки. Выберите там пункт «Безопасный режим». Загрузив **Windows**, отыщите вышеприведенные файлы (обычно они находятся в папке **Windows\System32**) и удалите их. Затем загружайте **Windows** в обычном режиме и устанавливайте **.NET Framework 1.1**.

О нейтрализованных библиотеках вы можете не беспокоиться — система инсталляции **.NET Framework** установит в систему обновленные версии данных библиотек.

Алексей Моисеев

Практика

ПРОВЕРКА НА ВШИВОСТЬ ОБЗОР ПРОГРАММ-БЕНЧМАРКОВ

Все познается в сравнении. Спросите любого человека: «процессор на 2,5 GHz — это хорошо или плохо?» — и в ответ услышите лишь невразумительное мычание. А вот ответ на вопрос «что лучше — процессор с частотой 2,5 GHz или 3 GHz» вы получите сразу же, даже если этот человек почти ничего не смыслит в компьютерах.

Точно такая же ситуация и с программами для тестирования отдельных компонентов системы. Ни одна из них не скажет вам, хорошая у вас видеокарта или плохая, быстрая память или медленная, зато любая выдаст результат, который можно будет сравнить с результатами других девайсов этого типа. На этот раз мы рассмотрим самые важные и самые нужные утилиты для всех, кто планирует апгрейд или просто интересуется, насколько его система лучше или хуже других.

В первой части обзора мы рассмотрим всего лишь несколько программ. Виновником этого стало появление новой версии пакета 3DMark, съевшего на наших дисках аж 590 Мбайт места (для других утилит места просто не осталось).

(ПО)ПЫТКА НОМЕР ШЕСТЬ

3DMark05 зарекомендовал себя как лучший пакет для тестирования систем на базе видеокарт с поддержкой **DirectX 9.0**. 3DMark06 — это «те же яйца», только, гм, доработанные и, образно говоря, «раскрашенные под хохлому». Возмущаться по этому поводу не стоит: за прошедший год графика в играх кардинально не изменилась, да и версия DirectX осталась той же. Зато появились новые видеокарты hi-end-класса с самыми современными технологиями на борту. Поэтому действительно новый игровой тест в 3DMark06 всего один, остальные подверглись лишь косметической липосакции.

Первые два теста — те же самые, что и в прошлом году (в народе их называют «Бойней на Проксиконе» и «Летающей <censored> в волшебном лесу»). В них по-прежнему ис-



КАЖДЫЙ ВЗРЫВ СНАРЯДА ВЫБРАСЫВАЕТ СВОИ ИСКР. МЕДЛЕННО ОСЕДАЮЩИХ НА ЗЕМЛЮ.

пользуются шейдеры версии 2.0, зато детализация и качество освещения выросли в разы. Поэтому не удивляйтесь, если ваша видеокарта, которая в прошлом году выдавала на этих тестах десятки кадров в секунду, еле-еле выдавит из себя 1—5 FPS.

Самое интересное начинается в третьем тесте: здесь тестируются шейдеры третьей версии и освещение по технологии High Dynamic Range. HDR используется для создания невероятно красивых эффектов света и тени (опять же, все внимание на скриншоты). Картинка выглядит просто завораживающе и гораздо естественнее, чем раньше. По результатам тестов (даже на новейших видеокартах, вроде Radeon X1900 XTs или NVIDIA GeForce 7800 GTX, счетчик FPS не поднимается выше отметки 30) вы можете уже сейчас прикинуть, сколько дензнаков потребуется вложить в апгрейд, чтобы увидеть все эти технологии в грядущих играх.

Последний тест абсолютно новый. В нем тестируется производительность видеокарты с включенным HDR-освещением. Лучшего места, чем арктическая база, для этого и не придумаешь: белый снег, яркое солнце, небольшая метелица — света и тени сколько угодно.

Нет никаких сомнений, что 3DMark06 станет таким же стандартом для тестирования новейших видеокарт, каким была версия 2005 года. Тех изменений, что внесли разработчики, для этого вполне достаточно, ведь тесты стали сложнее не только из-за шейдеров 3.0 и HDR. Например, центральный процессор теперь нагружается не абстрактными расчетами вершинных шейдеров, а обработкой поведения искусственного интеллекта и симуляцией физики.

Другая полезная для игроков утилита, тоже напрямую связанная с тестом видеокарт,



УТРО В АРКТИКЕ. НЕ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО БАВОЧКИ NESCAFÉ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ.

называется **Video Card Stability Test**. Во-первых, с ее помощью можно организовать простенькое тестирование вашей видеокарты: в течение трех минут на экране будет крутиться детализированная модель Земли. По окончании теста будет выдан наглядный результат в сравнении с другими популярными графическими адаптерами. При желании можно перейти на сайт разработчика и посмотреть более обширные данные по тестам с различными видеокартами.

Во-вторых, главное предназначение программы — проверка видеокарты на стабильность работы. В этом случае графический процессор нагружается по максимуму, а в углу окна выводится счетчик FPS — по его колебаниям можно легко понять, насколько надежна ваша видеосистема. Эта функция пригодится не только оверклокерам, но и обычным пользователям. Если во время теста производительность постепенно падает (уменьшается количество кадров в секунду), причем падает значительно, впору задуматься об эффективности охлаждения вашей видеокарты.

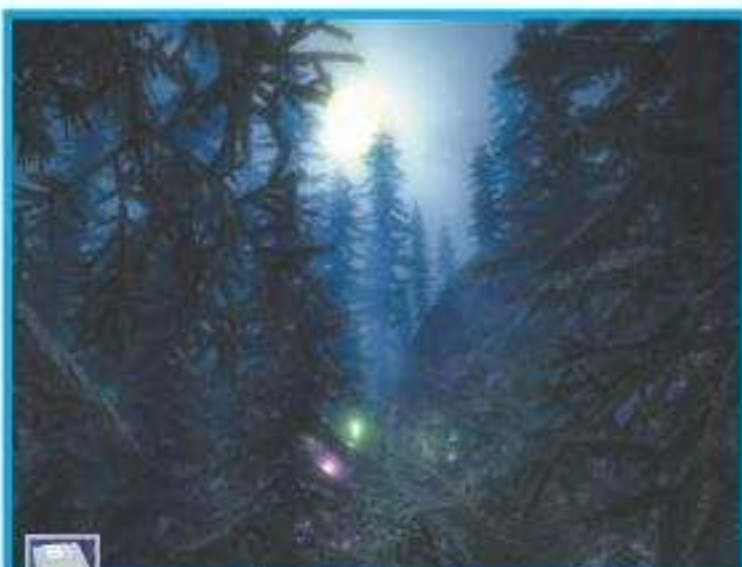
Также в комплекте с 3DMark06 идет трехмерный скринсейвер (та самая модель Земли) — не то чтобы очень красивый, но вполне симпатичный.

■ ■ ■

Отведенное под обзор место стремительно заканчивается, а программ-бенчмарков осталось еще ой как много. Во второй части статьи (вы найдете ее в следующем номере «Игромании») мы расскажем про другие утилиты, с помощью которых можно проверить каждый компонент системы (в стороне останутся разве что кулеры и блок питания). А пока устанавливайте 3DMark06 и попытайтесь сохранить рассудок, когда будете подсчитывать расходы на покупку новой видеокарты. ■



ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО ВСЯ ЭТА КРАСОТА РЕНДЕРИТСЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, ПРИЧЕМ С ОДНИМ-ЕДИНСТВЕННЫМ ИСТОЧНИКОМ СВЕТА — СОЛНЦЕМ. А ВЕДЬ ВСЕГО ГОД НАЗАД ТАКОЕ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЛОСЬ ВОЗМОЖНЫМ.



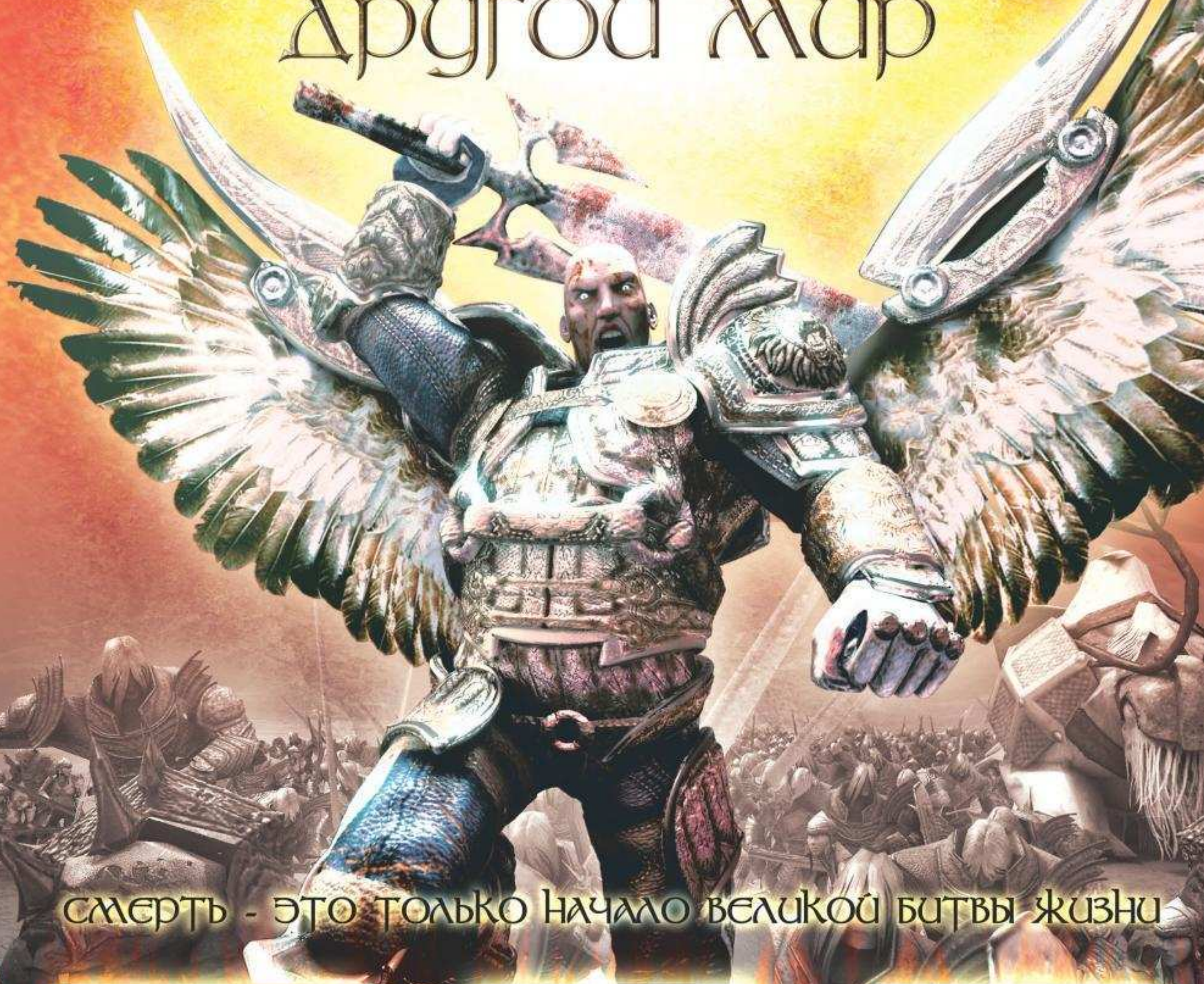
В ПРОШЛОЙ ВЕРСИИ КРАСОТЫ ДИНАМИЧЕСКОГО ОСВЕЩЕНИЯ ДЕМОСТРИРОВАЛ ОДИН «СВЕТАЧОК». В 3DMARK06 ЕМУ ДАЛИ ПАРУ — ЧТОБЫ ПОВЫСИТЬ НАГРУЗКУ НА ПРОЦЕССОР.



ТЕХНОЛОГИЯ HDR В ДЕЙСТВИИ. УБЕРИТЕ ВСЕ ЗАТЕНЕНИЯ НА СНЕГУ, И КАРТИНКА РАЗОМ ПОТЕРЯЕТ ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ.

FALLEN LORDS

ДРУГОЙ МИР



СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЖИЗНИ



© 2005 Editorial Planeta DeAgostini S.A. © 2004-2005 Novarama Technology SL. Developed by Novarama Technology. All rights reserved. © 2006 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11; 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>; Розничная продажа в магазинах фирмы

М.Видео

Алексей Моисов

Практика

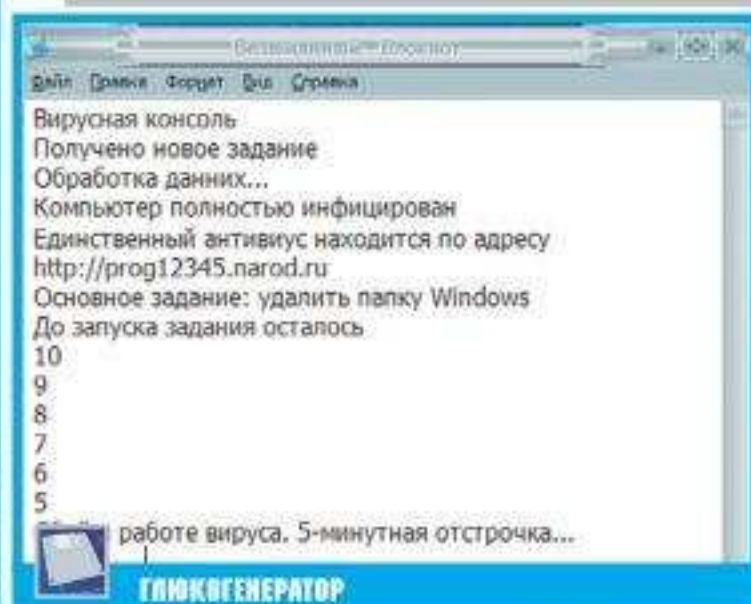
НЕ ШУТИТЕ — И НЕ ШУТИМЫ БУДЕТЕ

ОБЗОР ПРОГРАММ-РОЗЫГРЫШЕЙ

Ровно год назад мы публиковали обзор шуточных программ для розыгрыша друзей и знакомых (а лучше — не друзей и незнакомцев), приуроченный к празднику дураков. Сейчас у нас на носу очередное первое апреля, а значит, будет нелишним вновь вернуться к этой теме и посмотреть, что изменилось за прошедшие двенадцать месяцев.

Кто и когда написал первую программу-розыгрыш, доподлинно неизвестно, да это, собственно, и неважно. Важно то, что таких программ неимоверно много. Большую их часть мы рассмотрели в прошлогодней статье (она называлась «Невзлюби ближнего своего»). Сегодня мы немного пополним эту коллекцию новыми приколами, дабы ближнему нашему не пришлось скучать в этот праздничный день.

ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ HARD



Прежде всего пробежимся по тем программам, которые по тем или иным причинам не попали в прошлогоднюю статью.

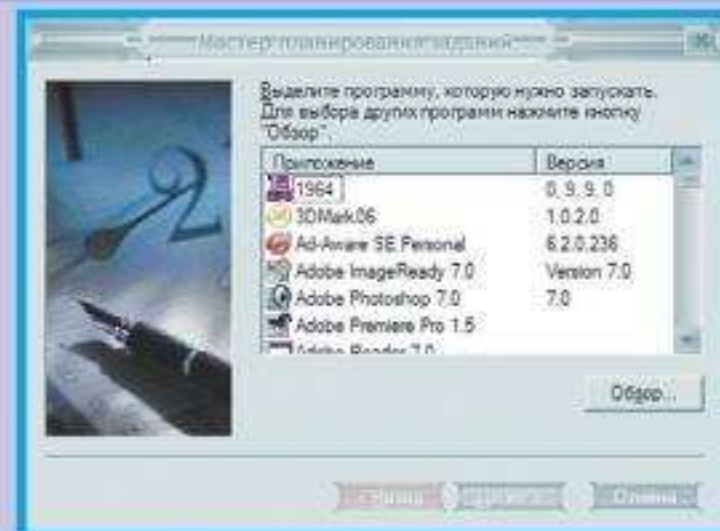
Первым номером у нас идет утилита с говорящим названием «Глюкогенератор». Она способна довести до белого каления даже самого терпеливого человека. С интервалом от 5 до 90 секунд она выдает на экран сообщения об ошибках разной степени тяжести. Ошибки, естественно, курьезные, но крайне надоедливые. Например, после сообщения «Недостаточное напряжение для питания монитора компьютера» экран почернеет на несколько секунд, а когда изображение появится вновь, его пропорции сильно исказятся. Помимо того, «Глюкогенератор» умеет самовольно открывать лоток привода, «вирусную консоль» с обратным отсчетом до установки в систему какого-то вируса, а довершает дело шуточный «экран смерти» с изображением зеленой морды Шрека. После этого следует уже совсем нешутливая перезагрузка системы, и все начинается сначала. Обезвредить «Глюкогенератор» самостоятельно сможет только продвинутый пользователь — программа не отображается в «Диспетчере задач», она прописывается в автозагрузку. Отключить ее можно нажатием клавиши END, а затем — F4.

КАК ОБМАНУТЬ ЖЕРТВУ

Как сделать так, чтобы ваша жертва ничего не заподозрила и запустила программу-прикол? Очень просто: либо дайте программе имя какой-нибудь прикладной утилиты (тот же **The Bat!** или **MS Word**) и подставьте в свойства файла соответствующую иконку, либо, наоборот, укажите в свойствах ярлыка этой самой безобидной утилиты путь к пусковому файлу заготовленного вами сюрприза.

Еще вариант: необязательно химичить с иконками, запустить программу-прикол можно автоматически, заранее настроив должным образом планировщик заданий. Чтобы открыть «Назначенные задания», нажмите кнопку «Пуск» и выберите «Все программы» — «Стандартные» — «Службные» — «Назначенные задания». Отмечаете в настройках путь к exe-файлу, задаете время и периодичность запуска программы — и вуаля! Больше от вас уже ничего не требуется.

Все описанные в обзоре программы можно закрыть сочетанием определенных клавиш (это можно узнать в readme) или че-



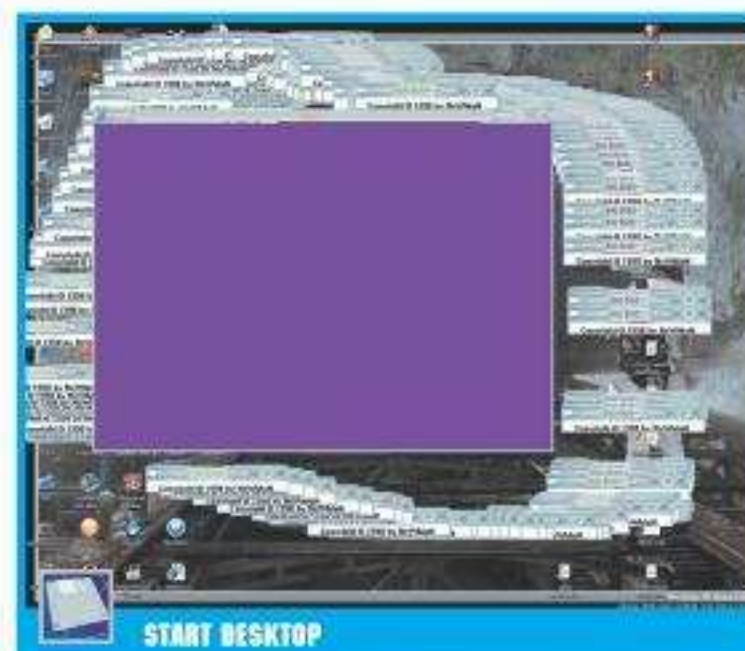
рез менеджер задач (нажимаете Ctrl+Alt+Del, ищете программу в списке, выделяете ее и жмете на кнопку End Process). Не забудьте, что если вы переименуете утилиту, в списке процессов она будет присутствовать именно под тем именем, которое вы ей дали. Это, кстати, еще один способ запутать жертву — столкнувшись с глюками, опытный пользователь сразу заподозрит недоброе и наверняка попытается поискать «левые» процессы в менеджере задач. Если же программа будет переименована, он ее может и не найти.



Позабавит вас (а уж как она заставит по-нervничать друга) и программа **Slider**, которая разрежет рабочий стол на девять частей и предложит сыграть с получившимися кусочками в некое подобие «пятнашек». До тех пор, пока картинка не обретет свой первоначальный вид, работать будет невозможно. Решить эту проблему может перезагрузка системы либо депортация программы из оперативной памяти. Иными словами, неудобство **Slider** может доставить лишь человеку, слабо знакомому с компьютерами.

А вот утилита **Headache** отрабатывает свое название в полной мере — головную боль она способна вызвать нешуточную. Жутчайшая штука: при запуске она так моргает экраном, что смотреть на него просто невозможно. Если включить в «Планировщике» Windows ее запуск каждые полчаса (или час, чтобы жертва уж совсем успокоилась за время с момента предыдущего включения), то будет достигнут максимальный раздражающий эффект. Сидишь себе, спокойно работаешь, а тут — бац! — и как холодной водой окатили.

Завершить иллюминацию можно с помощью **START Desktop**. В этом случае появляется крошечное окошко с заголовком «BIG BUG», переливающееся всеми цветами радуги. Если на экране есть другие окна (тексто-

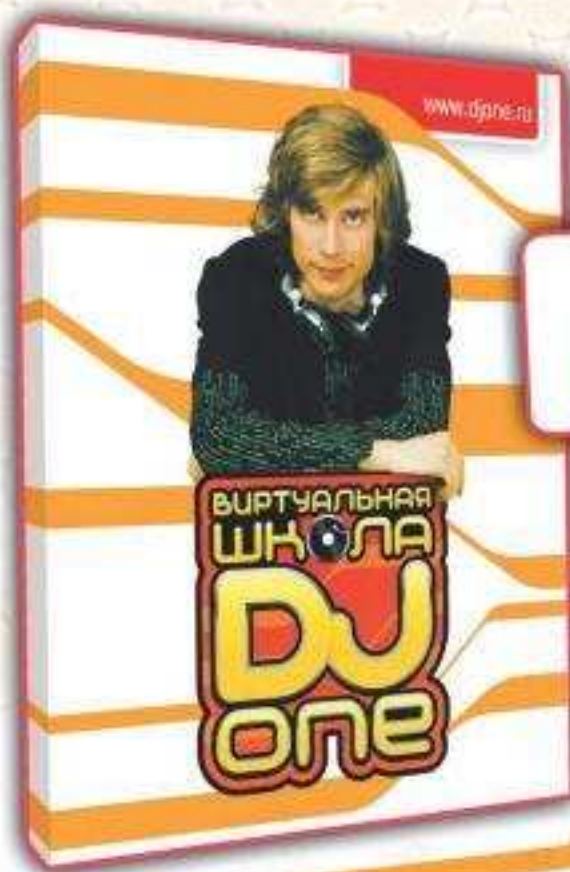


вый редактор, таблица — что угодно), они тоже превращаются в «новогоднюю елку». Обезвреживается программа простым закрытием исходного («забогаванного») окна.

После обработки пользователя утилитами **Headache** и **START Desktop** можно пустить в ход **Mgluk**. Курсор при этом будет медленно двигаться «по инерции» после каждого пасса мышью. Уставший человек такой «глюк» может даже не заметить, но уж если обратит внимание, решит, что у него начались галлюцинации.



Если вы хотите серьезно кого-то напугать, рекомендуем воспользоваться утилитой **Rain**. Достаточно любым способом запустить на компьютере жертвы файл **rain.exe** (о способах см. вставку неподалеку) — и все, дело сделано. С помощью файла **manager.exe**, который находится уже на вашем компьютере, вы теперь можете в любой момент устроить на рабочем столе подопытного проливной дождь — нужно лишь вписать его IP в соответствующее поле. Рабочий стол при этом будет заливать вода, в результате чего все окошки и



ВНИМАНИЮ ВСЕХ МОЛОДЫХ ДИДЖЕЕВ!

Хотите попробовать себя в роли диджея и научиться играть на виниловых пластинках, CD, MP3 и даже узнать, как работать на радио? Научиться всему этому вы можете в первой и единственной в мире «**Виртуальной школе DJ One**»!

Один полный курс в Москве по работе с пластинками стоит от 400 до 1500 евро, за пределами Москвы — от 200 евро. А «Виртуальная школа DJ One» включает в себя целых 4 полноценных курса и стоит всего 300 рублей, причем купить ее можно в любом из магазинов сетей «**М.Видео**», «**Видеолэнд**», «**Титаник ВидеоРекордс**», «**Айсберг**» и «**Титаник**», а также в **DJPro** и **Pitch+**.

«Виртуальная Школа DJ One» — это мультимедийный компакт-диск со всей информацией о диджеинге, которую вы получили бы за первый год обучения.



В DJ One разложено по полочкам буквально все: от выбора и покупки оборудования, его коммутации, до пошагового обучения искусству сведения пластинок. Каждый ваш шаг описан максимально простым языком, поэтому вы сразу разберетесь и с устройством вертушки, и с использованием микшера, и со всем остальным. Если вам все же встретятся незнакомые термины, загляните в бесплатное приложение — «**Словарь терминов и клубного сленга**».



В «**Энциклопедию стилей электронной музыки**» входят описания всех музыкальных стилей. Изучив ее, вы сможете отличать acid techno от hard acid techno и уж тем более house от trance и от drum and bass.



Любители хип-хоп-культуры оценят эксклюзивный scratch-курс от лучшего российского **scratch DJ N-Tone**, победителя многих DJ-битв, и его напарника **DJ Erik**.

Все курсы не только описаны в статьях, но и сняты на видео. Это то самое преимущество мультимедиа-технологий, которое делает все остальные виды носителей просто бесполезными.

Издатель **8MM MultiMedia** не ограничился выпуском диска, он еще и выделил призовой фонд.

Каждый из тех, кто купит «Виртуальную Школу DJ One», может выиграть комплекты вертушек **Numark**, **Technics**, **Pioneer**, билеты на остров Ибицу и многие другие призы.

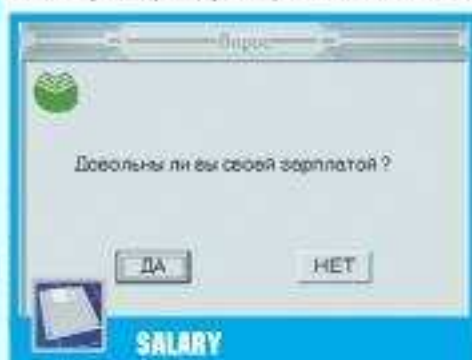
Помимо того, все покупатели получают код VIP-доступа на портал www.djOne.ru, где вам предоставляется 80 Мбайт под ваши миксы и собственные треки. Если эти миксы и треки будут пользоваться популярностью на сайте, они могут попасть в эфир интернет-радио, а лейбл **H8Records.ru** организует их бесплатный релиз.

значки сильно размажутся и начнут «стекать» по экрану. После завершения «водных процедур» лишнюю H₂O можно вытереть, поведя по экрану любым окном (такая вот тряпочка). Дождь выключается из программы manager.exe, здесь же можно одним щелчком мыши выгрузить rain.exe из памяти, чтобы жертва ничего не заподозрила. Пусть хоть весь менеджер задач перевертит — все равно ничегошеньки не найдет. Жаль только, что функция отправки сообщений не работает (автор программки, видать, что-то напутал). Эффект от «дождя» и одновременной надписи «Matrix has you» был бы в разы сильнее.

ПЕРВОЕ АПРЕЛЯ LITE



Вышеописанные программы — забавы весьма своеобразные. Не каждый человек способен оценить шутки такого рода. Особо эмоциональные товарищи за подобные шалости могут и фейсом об тейбл приложить. Если ваша будущая жертва из их числа, воспользуйтесь лучше какой-нибудь безобидной утилитой. Например, **winnieball** — виртуальным Винни-Пухом. Медвежонок будет летать на воздушном шарике за курсором мыши по всему экрану. Вреда от этого никакого.



Более-менее взрослого человека можно подколоть программой **Salary**. На фоне логотипа Сбербанка России появляется вопрос: «Довольны ли вы своей зарплатой?». Жертва инстинктивно потянется к кнопке «Нет», а та, в свою очередь, начнет изо всех сил удирать от курсора.

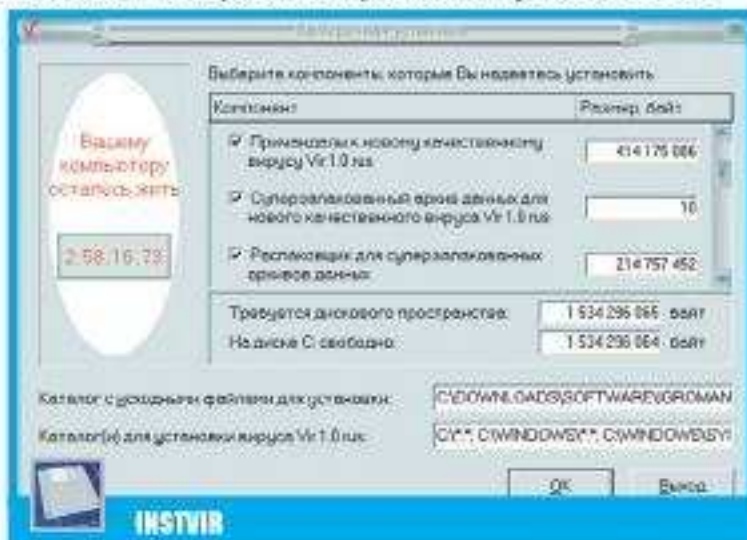


Lightswitch — безобиднейшая, но очень забавная шутка: в левом верхнем углу экрана появляется выключатель, который управляет освещением рабочего стола. Человек, конечно же, не удержится от нажатия на рубильник и тем самым погрузит свой десктоп во тьму. Вернуть освещение нетрудно, ведь выключатель остается видимым.

Розыгрыш более крупного калибра — утилита «**Мастер самоуничтожения системы**». О том, что программа шуточная, догадываешься лишь взглянув на название, но вот пройти все этапы «самоуничтожения» все равно придется. «Мастер» свое дело знает: вначале он удалит Windows, затем снизит скорость работы CD-ROM до x1, отключит COM- и LPT-порты, уменьшит частоту процессора до 40 MHz и отформатирует жесткий



диск (все это в шутку, на самом деле конфигурация системы не изменится). В конце программа великодушно даст последний шанс и заставит попросить прощения у **Microsoft**.



По тому же принципу действует **Instvir**. Под видом добропорядочного инсталлятора она устанавливает на компьютер «якобы вирус». Таких приколов вроде бы пруд пруди, но этот, наверное, самый смешной и изобретательный. Если пользователь не знает о существовании менеджера задач, инсталляция займет много времени: сначала Instvir попросит ввести серийный номер вируса (СЕРИЙНЫЙ НОМЕР ВИРУСА, слышите?), определит конфигурацию системы («В системе обнаружен ПРОЦЕССОР!»), потом ей не хватит 1 байта свободного места на жестком диске и вам придется выбирать, какой компонент вируса устанавливать (все, кроме одного, самого последнего, «совершенно необходимы»), а в довершении всего из могилы восстанет DOS и экран эффектно заляжется чернотой.



Не хотите «портить» компьютер друга? Тогда подшутите над его зрением! Запускайте **SapFile** и заставьте приятеля полминуты смотреть в центр развернувшейся картинки (можно моргать, главное — не отводить взгляд). Теперь пусть обратит свой взор в сторону от монитора и посмотрит на стену, шкаф, шторы, на вас — на любой объект, находящийся вблизи. Результат будет поразительным. Эффект продлится недолго, всего пару-тройку секунд, но бодрым настроением зарядит надолго.



Одной из наиболее безобидных программ для розыгрышей является **fraza**. По большо-

ВНИМАНИЕ!

Не удивляйтесь, если при попытке установить одну из описанных нами программ антивирус поднимет тревогу: с его точки зрения — это самые настоящие вирусы. Поэтому перед инсталляцией программ-приколов его лучше отключить.

му счету, это никакой не розыгрыш, но приспособить ее для этого можно. Пропишите утилиту в автозагрузку, и при каждом старте системы она будет выдавать одно из многочисленных изречений великих людей. В базе больше 8 тысяч фраз.

Завершит нашу сегодняшнюю подборку



практически профессиональная программа для создания шуточных диалоговых окон — **Dr.Windows**. Она маскируется под антивирус, «защищающий» ваш компьютер. На деле же программа с определенным интервалом выдает прикольные ошибки и диалоги. Например, система на полном серьезе вдруг может спросить, любите ли вы ее, и, в зависимости от ответа, продолжить коротенький диалог. Доступ к настройкам можно получить, зажав клавишу Ctrl и кликнув правой кнопкой мыши по иконке в трее. Напугать программа не способна, зато развеселить — всегда пожалуйста. Не факт, что при обнаружении подвоха (а произойдет это быстро) друг захочет ее удалить.

Единственное «но» — утилита сделана забугорными гастарбайтерами, поэтому ошибки будет выдавать на английском языке. Но это не слишком страшно — диалоговые окна можно создавать самому (в справке наглядно расписано, как это сделать). Для этого нужно лишь сделать по определенному шаблону текстовый файл, прописать там заголовок всплывающего окна, сам текст, названия активных и неактивных кнопок, плюс иконка (по желанию). Готовый файл надо поместить в каталог Dialogs внутри папки с программой, а он уже будет подключен к остальным сообщениям. Простор для фантазии тут просто огромен — ведь можно прописать обращение к другому диалогу, который откроется при нажатии на кнопку, и таким образом вести любые «беседы» с приятелем или подругой.

Если же вам неохота делать собственные диалоги, воспользуйтесь нашим переводом. Мы уже перевели все сообщения об ошибках на русский язык, так что вам остается лишь заменить их в папке Dialogs. Все это добро и необходимые инструкции ждут вас на наших дисках, равно как и все остальные программы, описанные в статье.

В завершение повторим дежурную отмазку, высказанную нами в конце прошлогодней статьи: шутите, подкалывайте, разыгрывайте — но не забывайте о чувстве меры. Даже самые безвредные программы могут здорово взбесить человека, и тогда вместо веселой подколлки получится натуральный скандал. Все-таки друзья на дороге не валяются, а если и валяются, то пусть лучше с вами и Бахусом в обнимку. ■

PANZER ELITE ★ ★ ACTION ★ ★

ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ

«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огнем!»
«РС Игры»

СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria. Developed by ZootFly LLC
© 2006 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>; Розничная продажа в магазинах

М.бигео

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежати́на!» (тоже в основном бесплатные утилиты) плюс «Игроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware, Adobe Reader 7.07 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), DirectX 9.0c, DivX 6.1, DOSBox 0.63 (вместе с DOSShell 1.2), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.51, Light Alloy 3.5, Macromedia Flash Player 8.0, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer 10.05, QuickTime 7.0.4, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0s, Total Commander 6.54, VobSub 2.23, Winamp 5.13 и WinRAR 3.51.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на soft@igromania.ru!

WAV и MIDI программа тоже умеет.

На наших дисках, помимо самой утилиты, вы также найдете официальный комплект иконок и скинов для нее, плюс русификатор.

Рейтинг: **8**

GAMEGAIN 2.2.13.2006

Разработчик: PGWARE
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$11.99
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.pgware.com/products/gamegain



Утилита, оптимизирующая компьютер таким образом, чтобы игры работали как можно быстрее. Управляется она очень просто: выбираем тип процессора и операционную систему, нажимаем кнопку «Go!», и вуаля — игры, словно по мановению волшебной палочки, начинают бегать значительно шустрее. Самое забавное, что никто, кроме разработчиков (а они, понятное дело, молчат, как бобруйские партизаны), не может дать четкий ответ, что именно изменяет программа. Но факт остается фактом: после того как она покопается в реестре и конфигурационных файлах, скорость работы игр ощутимо возрастает.

Рейтинг: **8**

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

FASTSTONE IMAGE VIEWER 2.30

Разработчик: FastStone Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.faststone.org/FSViewerDetail.htm



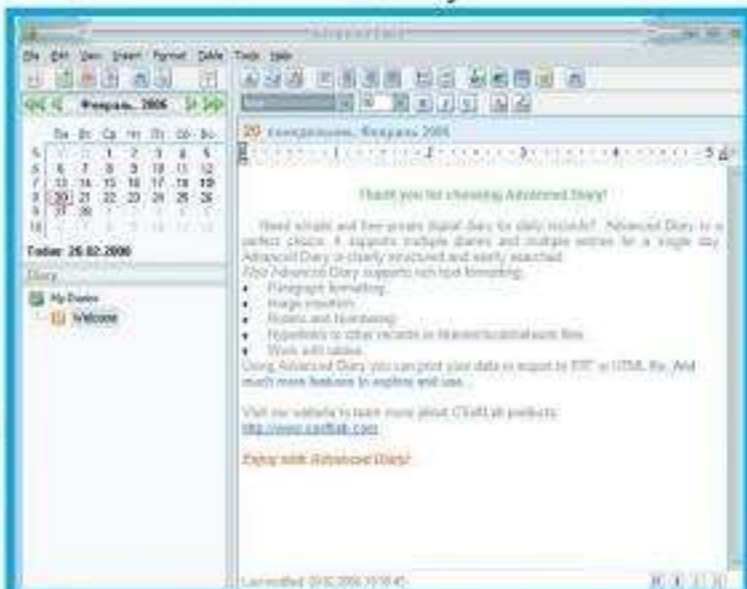
FastStone Image Viewer выделяется среди других бесплатных программ для просмотра картинок двумя особенностями: высочайшей скоростью работы и великолепным интерфейсом, который напоминает ACDSee. Только выглядит она поаккуратнее и, я бы даже сказал, приятнее, чем ACDSee. Как и любой уважающий себя просмотрщик, FastStone Image Viewer обладает рядом дополнительных функций: конвертирование одного формата в другой, набор инструментов для редактирования (изменение размеров, цветовая коррекция и т.п.), а также несколько фильтров. Изображения зумятся быстро, причем даже в preview-окошке: достаточно подвести к нему курсор, нажать левую кнопку мыши и выбрать нужный участок. Если подвести мышку к верхнему краю экрана, появится панелька с уменьшенными копиями изображений, а если к нижнему — панель со всеми необходимыми инструментами.

Рейтинг: **9**

СВЕЖАТИНА!

ADVANCE DIARY 1.3

Разработчик: CSoftLab
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.csoftlab.com/Diary.html



Бумажные дневники давно вышли из моды. В самом деле, зачем нужны эти горы исписанной бумаги, когда есть программы вроде Advance Diary? Здесь есть все необходимое для ведения дневника, причем не одного, а сразу нескольких. Для рабочих записей — одна электронная «тетрадь», для личных — другая, об успехах и неудачах на игровом фронте можно писать в третьей. Еще одно

преимущество цифрового дневника — легкость оформления. Не нужно быть художником, чтобы украсить свои записи картинками, а сам текст набрать замысловатым шрифтом; нет нужды в карандаше и линейке для рисования таблиц; гиперссылку же в бумажный дневник так и вовсе вставить невозможно. Добавьте ко всем этим достоинствам возможность защитить информацию паролем, легкость поиска нужных записей — и вы получите одну из лучших программ подобного рода.

Рейтинг: **8**

AMOR SWF TO VIDEO CONVERTER 2.3.1

Разработчик: Amorsoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$49
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.zealot-soft.com/index.htm#swf2video



Amor SWF to Video Converter перегоняет флэш-анимацию в привычные видеофайлы или в последовательность рисунков. Работает программа только с неинтерактивными флэшками, то есть игровой процесс записать не получится. Зато есть возможность объединить несколько мультфильмов в один ролик и преобразовать его в формат VCD или DVD.

Рейтинг: **7**

CHAMELEON CLOCK 3.6

Разработчик: Softshape Development
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 200 рублей
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, телеграфный перевод, почтовый перевод, WebMoney, PayCash
Сайт: www.softshape.com/software/desktop/chameclock/features

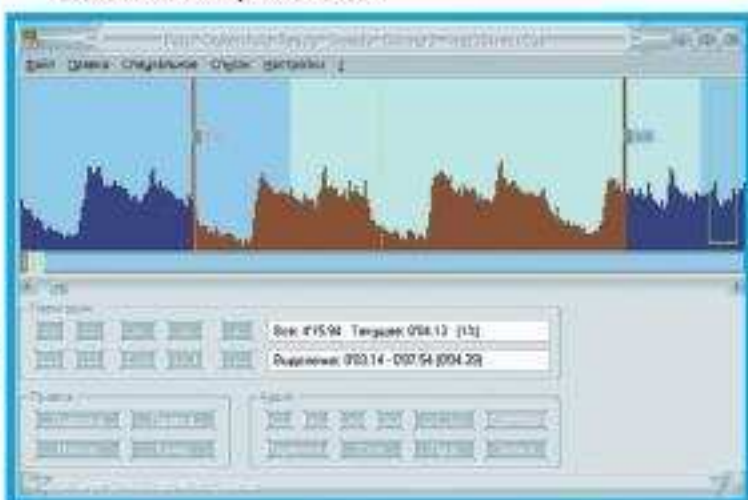


Chameleon Clock меняет внешний вид стандартных часов Windows, а заодно встраивает свой будильник. Мы не стали бы уделять этой программе столько внимания, если бы не огромное количество доступных для нее скинов: только в самой программе есть ссылки на 3000 (!) шкурок.

Упомянутый выше будильник при срабатывании играет самые известные музыкальные хиты прошлого и настоящего: от Бетховена до Beatles, от «АББЫ» до «Скутера», от «Металлики» до «Раммштайна». Вы спросите, что же в этом такого особенного? Всего лишь то, что Chameleon Clock проигрывает эту музыку при помощи... спикера. Да-да, той самой библики в корпусе системного блока. Впрочем, воспроизводить MP3, WMA,

MP3DIRECTCUT 2.01

Разработчик: Martin Pesch
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mpsch3.de



Крохотный и очень простой аудиоредактор для разрезания MP3-файлов на «дольки», изменения громкости звучания и копирования/вставки отдельных фрагментов. Работает программа без потерь в качестве, так как процесс редактирования не требует перекодировки музыки.

Рейтинг: 7

OPERA 9

Разработчик: Opera Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.opera.com



Популярный браузер Opera вырос до девятой версии. От Internet Explorer этот браузер отличается более удобным интерфейсом, высокой скоростью работы и чуть большим функционалом. Тут есть неплохой менеджер загрузок (Download Master или тому же ReGet он в подметки не годится, но для загрузки небольших файлов сойдет), проверка почты, возможность общения в IRC-чате и даже BitTorrent-клиент, который может скачивать одновременно несколько торрентов. Есть здесь и widgets — небольшие плагины вроде часов, калькуляторов, читалок новостей, просмотрщиков картинок с популярных сайтов и т.д. Найти их можно на сайте разработчика: <http://my.opera.com/community/customize/widgets>.

Рейтинг: 9

SUCCESS PACK 1.0.0

Разработчик: PROself
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.proself.ru/download

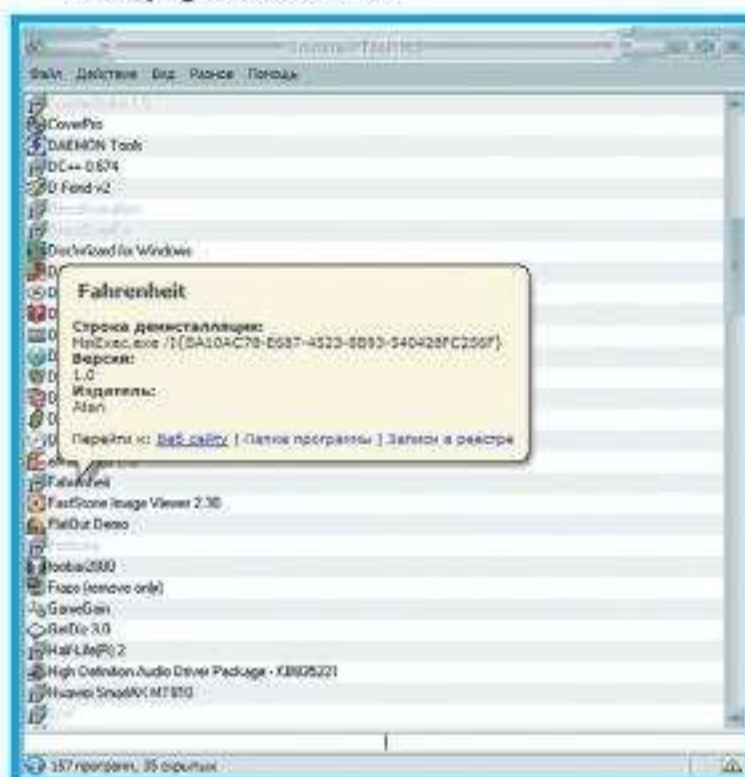


Удобный и приятный глазу органайзер для тех, кто не желает разбираться в премудростях какого-нибудь Outlook, а просто хочет иметь под рукой расписание на неделю, список контактов и напоминаний. Программа не требовательна к ресурсам компьютера, умеет сворачиваться в трей и обнаруживает свое присутствие лишь тогда, когда подходит время очередного напоминания.

Рейтинг: 7

UNINSTALL TOOL 1.5

Разработчик: Parniuk Ilya
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.crystalidea.com/index.php?action=show_page&name=utool



Uninstall Tool — хорошая альтернатива стандартному модулю установки и удаления программ, который входит в состав Windows. Работает программа быстро — а это главное, что требуется от деинсталлятора.

Выбрав нужную утилиту из списка, можно не только удалить ее, но и перейти к рабочей папке, на веб-страничку разработчика или в соответствующую ветку реестра. В списке есть и скрытые приложения (в основном системные утилиты, необходимые для нормальной работы), и остатки некорректно удаленных программ, которые Uninstall Tool способен удалить раз и навсегда.

Рейтинг: 7

WALLPAPER CHANGER 3.03

Разработчик: Василий Кривошеков
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.skeleton.dom.raid.ru/index.php?act=p_wc



Хотите, чтобы каждый раз при старте системы рабочий стол украшала новая картинка, не заглядывая для этого в «Свойства экрана»? Тогда вам прямая дорога на наши диски, где вас ждет программа Wallpaper Changer. При запуске Windows она поселяется в трей и меняет обои самостоятельно. При двойном щелчке по иконке происходит либо смена обоев, либо на экран выводится их список (сначала нужно его составить, но делается очень быстро). Картинки также могут меняться автоматически: при старте программы, через определенное время, случайным образом или по порядку.

Рейтинг: 8

WINUTILITIES 3.0

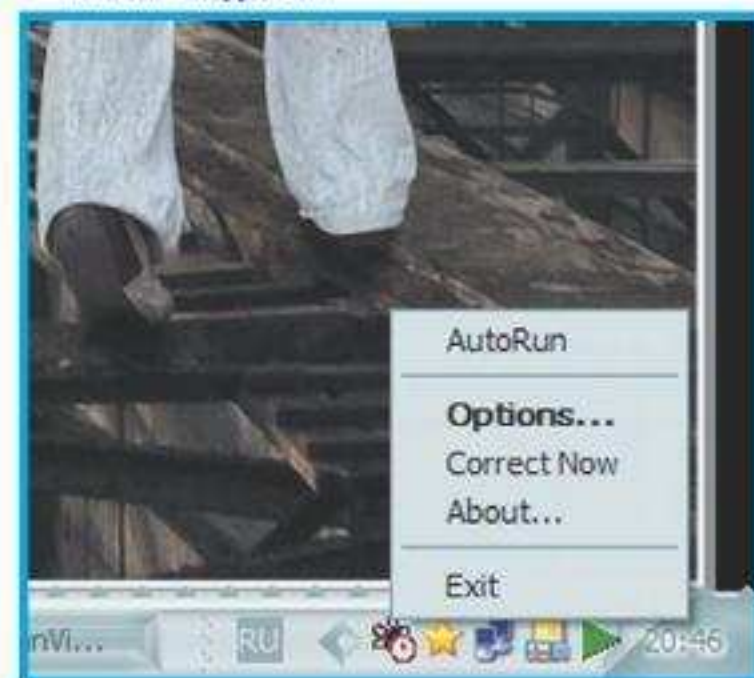
Разработчик: XP TOOLS Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$39,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.xp-tools.com/winutilities/index.htm



Набор программ для оптимизации системы. WinUtilities включает в себя аж 17 модулей — очистка жесткого диска и реестра от мусора, менеджер автозагрузки, оптимизатор памяти, защита паролем любого EXE-файла, удобный модуль для удаления программ и даже «ножик» для нарезания файлов на «кусочки». Как видите, вполне себе джентльменский набор. Если вы до сих пор не нашли себе подходящего «дворника» для содержания системы в чистоте, обратите внимание на WinUtilities.

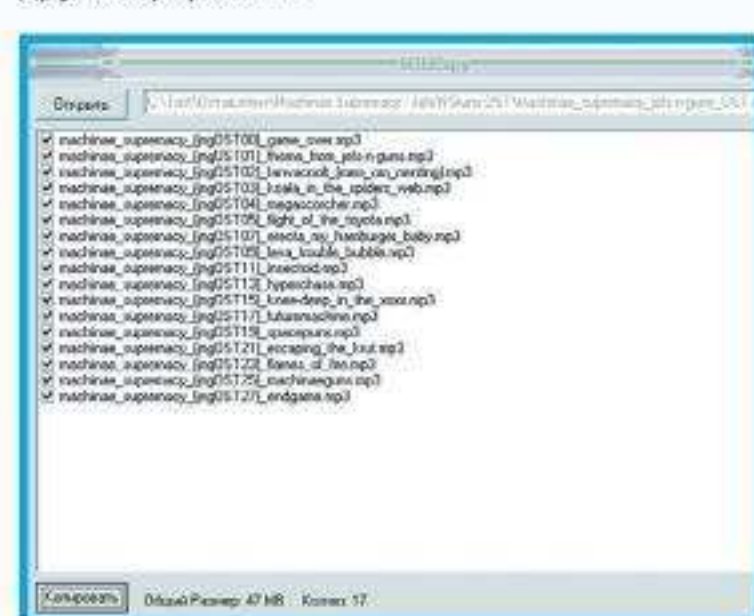
Рейтинг: 8

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ



AtomicTime 1.0. Автоматически или вручную синхронизирует время с атомными часами из интернета.

JPEGconverter. Программа для пакетной конвертации графических файлов из JPEG в другие форматы.



M3UCopy. Копирует композиции из плейлиста в указанное место — например, на флэшку или съемный диск. Очень полезно, если любимая музыка раскидана по всему винчестеру.



ОБНОВЛЕННЫЙ «ИГРОСТРОЙ»

Свершилось! То, о чем большевики молчали даже под страшными пытками и к чему мы, игростроевцы, готовились несколько месяцев, наконец — то становится достоянием общественности.

Перед вами новая версия рубрики «Игровой». Мы знаем, что материалы раздела интересны многим из вас (об этом свидетельствовали ваши письма и опросы), но далеко не всем — сказывалось обилие технических статей. В связи с этим мы решили кардинально реформировать рубрику, но так, чтобы те, кому интересны технические материалы, не чувствовали себя обделенными. Единственный выход — расширяться за счет DVD.

«Игровой» журнальный

Вот к чему мы в итоге пришли. Начиная с этого номера большая часть журнального «Игрового» будет состоять из так называемых «читабельных статей». Это интервью с разработчиками, рассказы о том, как создавались те или иные игры, аналитические материалы — то есть тексты, интересные всем и каждому, даже тем, кто далек от игростроения.

Сюда же, к «читабельным статьям», относится «Горячая линия» (она останется без изменений) и «Форум разработчиков», который уже с этого номера переезжает из рубрики **Special** под крыло «Игрового». Из технической части в журнале остаются только еженумерное «Вскрытие» и материалы в «Мастерской» (по самому-самому редактору).

«Игровой» на диске

Теперь о содержании диска. На DVD будут каждый номер публиковаться подробные обзоры и уроки по основным (а иногда и по второстепенным, но очень полезным) игровым и околоигровым редак-

торам. Сами редакторы тоже будут выкладываться на диск.

Но и это не все. Помимо уроков-статей мы предлагаем вам то, чего еще не было ни в одном игровом издании, — детальные видеоуроки. Каждый номер на нашем DVD вы сможете посмотреть не менее трех видеоматериалов, посвященных работе в каком-либо редакторе или пакете 3D-моделирования.

Причем это будут не просто обзоры, а полноценные пособия, детально разбирающие создание трехмерных моделей, наложение текстур на персонажей и т.д. В ближайшем будущем появятся еще и краткие видеообзоры редакторов.

Сразу предупреждаем: смотреть уроки будет интересно не только прожженным игростроевцам, но и простым смертным. С одной стороны, многие видеоуроки изначально рассчитаны на новичков, так что у них есть шанс приобщиться к миру геймдева без нудного штудирования учебников (смотрите видео и делайте то же самое). С другой стороны, даже если вы не собираетесь заниматься домашним игростроением, вам будет любопытно посмотреть, как же работает вся эта кухня.

В этом номере вас ждет три видеоурока.

УРОК «Природа С.Т.Р.А.Х.А.»

ИНСТРУМЕНТ: F.E.A.R. Public Tools (берите с нашего DVD).

ОПИСАНИЕ: Спустя всего месяц после выхода пакета **F.E.A.R. Public Tools** мы начинаем публиковать по нему видеоуроки. В первом уроке речь пойдет о редакторе **ArchiveEdit**, предназначенном для изменения архивов игры. Мы познакомим вас с интерфейсом программы, научим манипуляциям с файлами и папками. Материал предельно прост для понимания, разобраться в нем сможет даже человек, никогда до этого не занимавшийся игровым редактированием.

В последующих видеопособиях (второй урок, скорее всего, будет опубликован уже в следующем выпуске «Мании») мы рассмотрим основные принципы создания уровней для F.E.A.R., разработаем свою собственную карту, а возможно — и целый эпизод.

УРОК «Пластическая хирургия»

ИНСТРУМЕНТ: Редактор StarMaker для игры The Movies.

ОПИСАНИЕ: The Movies — игра с феноменальным потенциалом. Но стандартные



Создание персонажа «Старпом» (Алексей МакаренкоOFF) в редакторе StarMaker.



Видеоурок «Природа С.Т.Р.А.Х.А.» рассказывает о работе в F.E.A.R. Public Tools.



Начало съемок в «К-Д ЛАБ». Мотор! Камера! Блин, где камера?!



Последний инструктаж перед началом съемки.



Лена Худенко осваивает роль телеведущей.



«Что это вы делаете с моей программой?» — подумал Баллмер и решил проконтролировать лично.

актеры подходят далеко не на все роли. Куда интереснее снимать фильмы с участием персонажей, которых вы сделали собственноручно. Именно для этого и был создан редактор **StarMaker**.

Несмотря на то что многие осваивают программу и без нашей помощи, мы решили снять урок для тех, кто с подобного рода утилитами еще никогда не сталкивался. Редактор очень яркий и красочный, а работать в нем — одно удовольствие.

Даже если вы вообще не увлекаетесь игровым редактированием, советуем отсмотреть данный ролик — хорошее настроение гарантировано. При подготовке видеоролика мы убедились, что создать по-настоящему привлекательного персонажа совсем не просто, несмотря даже на то, что редактор элементарен.

Видеоролик наглядно демонстрирует, что было бы с человеком, если бы он посетил сначала несколько дорогих косметических салонов, затем лег под скальпель пластического хирурга, а потом решил поменять пол.

Мастер-класс от «К-Д ЛАБ»

Данный урок демонстрирует, как мастера трехмерного моделирования из «К-Д ЛАБ» изменяют анимацию юнита из «Периметра».

Вы будете наблюдать за доработкой его физической модели, проследите за процессом конвертации и экспортом в игровой формат. На заключительном этапе вам покажут подключение юнита и то, как он будет выглядеть в игре. Это не просто нарезка кадров, а пошаговое руководство к действию.

Впрочем, видеоролик будет интересен не только тем, кто хочет познакомиться с секретами трехмерного моделирования, но и вообще всем, кто хотел бы увидеть своими глазами, как живут и работают люди в игровых компаниях.

В основной части видеоролика вас ждет знакомство с боевой машиной **«Р-Прожектор»** (в секретной документации известной также под кодовым названием **«Залп-Проектор»**). Мы будем наращи-

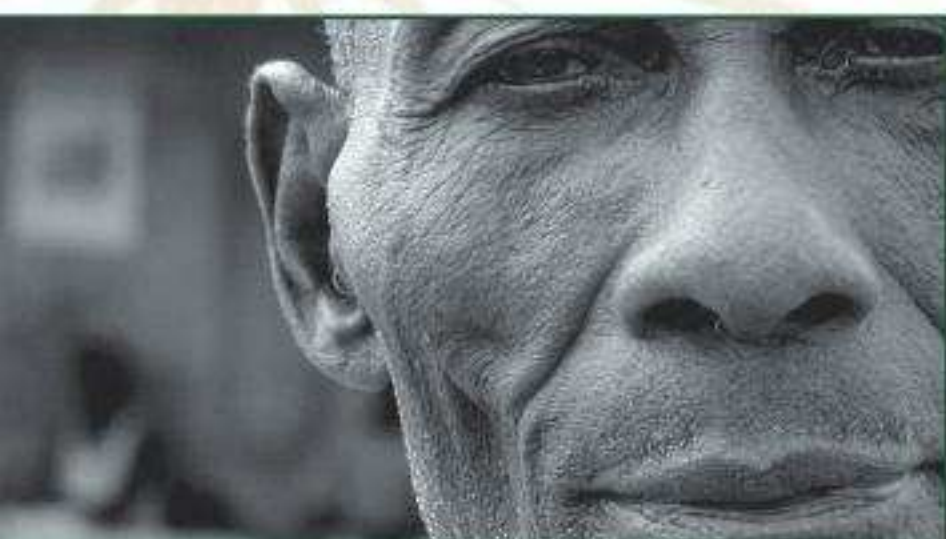
вать ее огневую мощь (в графическом плане, чтобы не нарушить баланс). Процесс 3D-моделирования будет показан на экране и синхронно прокомментирован закадровым голосом.

Ну и, наконец, разрешен самый распространенный вопрос, который задают в почте «Игростроя» — *«Как же этой красотой воспользоваться?»*. Следите за курсором на экране — мастер из «К-Д ЛАБ» продемонстрирует, как упаковать измененную модель в игровой формат «Периметра» и поместить в игру. А на последнем этапе видеоролика вы сможете полюбоваться на результат экспорта в еще одной секретной разработке «К-Д ЛАБ» — просмотрщике моделей (эту программу тоже можно взять с нашего диска). ■

Обратная связь

Нежную критику, жестокие предложения, оздоровительные пожелания и категоричные высказывания по поводу изменений в «Игрострое» ждем от вас по адресу gamedev@igromania.ru. Чтобы мы могли отличить ваш отзыв по поводу изменений от вопросов по игровому и модостроению, приходящих на этот же почтовый адрес, пишите в теме письма **«Обновленный игрострой»**.





ИГРЕ ВСЕ ВОЗРАСТЫ ПОКОРНЫ

Каждый геймер начинал свою игровую жизнь по-разному. Для кого-то первым опытом были простенькие детские головоломки. Пойди в лесок, принеси красный кружок, прослушай веселую мелодию в качестве бессменного бонуса. Но чаще игроки начинали с чего-нибудь более хардкорного. Одни фаршировали свинцом монстров в DOOM. Другие страшили Атрейдесов и Харконненов в пустынях Арракиса. Третьи выдирали виртуальные позвоночники своим приятелям в Mortal Kombat 3. Несмотря на это, опыт работы в игровой журналистике показывает, что игроки разного возраста предпочитают игры в разных жанрах, сеттингах и с разным геймплеем. Прослеживается пуск не четкая, но все же закономерность. А что же разработчики? Если игроки разных возрастов выбирают разные игры, то, возможно, и авторы этих игр как-то учитывают это? Или хотя бы ориентируются на определенные возрастные группы.

На наши вопросы интересно ответил Михаил «ChSnark» Пискунов, ведущий сценарист KDV Games. За 15 лет игрового стажа Михаил успел поработать программистом, 3D-моделлером и геймдизайнером, а его портфолио включает такие игры, как «Вангеры», «Периметр», «Братья Пилоты 3D».

Возрастной геймплей

Принято считать, что существуют так называемые игры «для маленьких» — обучалки, простенькие головоломки, наивные квесты по мотивам популярных сказок, интерактивные книжки. И есть игры «для взрослых» — все остальное. Отдельно выделяют игры категории «+18» — совсем для взрослых. Но ведь наверняка есть и какие-то другие возрастные градации (речь не о рейтингах ESRB и PEGI)? Ориентируются ли разработчики на определенные возрастные группы или игры делают «для всех»?

И существует ли какая-то дополнительная возрастная градация среди игр «для взрослых»? Есть мнение, что серьезные шутеры предпочитают те, кому в районе 20 лет, а в футуристические экшены играют главным образом 10—16-летние. Правда ли это? Или игре, что называется, все возрасты покорны?



[ChSnark]

Признаться, ваш вопрос застал меня врасплох. Давайте рассмотрим его с позиций кинематографа. Там давно есть свои возрастные ниши: например, подростковые комедии («Американский пирог», «Девочки сверху», «Не грози Южному централу»). А есть фильмы явно «для взрослых», но не из-за обилия пикантных сцен, а просто из-за своего содержания. Деление на возрастные категории прослеживается и в музыке (teen-pop, adult rock), и в литературе (есть «Хроники Нарнии», а есть «Преступление и наказание»).

После этого можно попытаться разобраться и с играми. Наша специфика заключается в том, что игровая индустрия охватывает значительно более узкий возрастной срез — 10—20+ лет (основная масса игроков). А внутри этой категории различия менее существенны, чем между 20+ и 30+.

Но различия все-таки есть, и выражаются они в том, что игрокам разных возрастов нравятся разные жанры. К примеру, более или менее уверенно можно сказать, что файтинги привлекают молодых игроков больше, чем экономические стратегии, а шутеры интересны всем.

Поэтому разработчики особенно не задаются возрастными вопросами, а целевую аудитор

иорию ищут везде — среди любителей стратегий, экшенов, квестов и так далее. По крайней мере, лично я обратных примеров не знаю. Все дизайн-документы, которые мне приходилось читать, не содержали в себе прямых указаний на возраст (кроме предполагаемого ESRB- или PEGI-рейтинга, но это из другой оперы).

Если следовать этой логике, создание «всевозрастной» игры эквивалентно созданию игры «всежанровой». Такие попытки предпринимались всегда, есть даже очень удачные примеры (Outcast). Но в целом прививки одного жанра на другой происходят либо болезненно, либо в ограниченном масштабе.

Так что вопрос о возрастных «завлекалочках» и соответствующих геймплейных приемах пока открыт. С другой стороны — я, игрок с 15-летним стажем (перенесший практически все стадии болезни), не могу назвать какие-то особенности, привлекавшие меня раньше и переставшие привлекать сейчас (или наоборот — что-то, что стало привлекать только со временем).

На ближайшей полке у меня лежат:

— аркады Rayman 2-3, Evil Twin: Cyprien's Chronicles, Beyond Good & Evil. Вспоминаю один из первых игровых опытов — аркаду Lode Runner на монохромном дисплее.



Чем раньше дети начинают играть в компьютерные игры, тем раньше они начинают выбирать более сложные жанры.



Компьютерные классы в школе не только помогают ученикам освоить работу с компьютером, но и адаптируют к социуму.

— **Obscure, Alone in the Dark 4: A New Nightmare.** Нет на полке, но остались в памяти: **Alone in the Dark, Ecstatica.**

— **Jets'n'Guns.** Опять же, на память приходят **Xenon 2, Gods, Myth.**

— **Heroes Might & Magic** — платиновая серия от «Буки», все игры на одном диске. В первых «Героев» я играю до сих пор.

— «Шизариум». Стоп, а он откуда взялся? Вспомнил — в начале 90-х гг. был квест про американского агента, попавшего в турецкую психбольницу. Ему нужно было оттуда выбраться, и если его ловили, демонстрировался ролик с физиономией героя после лоботомии...

В игровой индустрии явно наметилась тенденция деления игр не только по жанрам, но и по возрастным группам. Отсутствие четкой градации можно объяснить тем, что игры появились все-таки не так давно. В киноиндустрии деление фильмов по возрасту тоже появилось не сразу. Вполне вероятно, что лет эдак через пять-десять, придя в магазин, мы будем сразу подходить к полкам «Игры для людей от 17 до 19 лет», «Аркады для дедушек и бабушек», «Шутеры для молодых мам», «Стратегии для будущих отцов».

Длина извилин

Вопрос: Есть ли какая-то зависимость между интеллектуальностью игры и возрастом ее целевой аудитории? Можно ли сказать, что сложные стратегические игры и варгеймы изначально рассчитаны на старшее поколение? А аркады специально заточиваются под молодежь?



[ChSnark]

Думаю, молодые игроки более способны и к преодолению интеллектуальных барьеров, и к исполнению самых замысловатых аккордов в файтингах. Взрослые в играх, как правило, выступают рабами своих привычек. Иначе говоря, я затрудняюсь назвать игру (кроме разве что шахмат), которая не смогла бы вызвать интерес у молодой аудитории или же ее части.

Ситуация, когда молодежь с легкостью осваивает практически любые жанры, а более «пожилые» геймеры зажатые стереотипами, вполне предсказуема. Достаточно взглянуть на чарты киберспортивных турниров. В топах новых игр всегда держатся самые мо-

лодые участники. Игроки же постарше появляются в рейтинге попозже: им надо втянуться в игру, требуется больше времени, чтобы разобраться во всех тонкостях, выработать стратегию.



Какие жанры предпочитает молодежь, а какие — более взрослые люди?



[ChSnark]

Все, что касается жанровых предпочтений, — тема для солидного социологического исследования. Могу лишь сделать предположение (к уже имеющимся), что игры с возможностью социализации (мультиплеер, MMOG) привлекательнее для молодежи.

Опять же, получается, что вопрос упирается в развитость компьютерно-игровой индустрии. Несомненно, на эту тему еще будут проводиться исследования, и тогда от захвата массовой аудитории издатели перейдут к вылавливанию небольших target-групп. Как только рынок будет насыщен, появится необходимость искать новые ниши для сбыта игр.



Существует ли зависимость между сложностью геймплея и возрастом игрока? Есть ли такая же зависимость между возрастом и сеттингом?



[ChSnark]

Сложность геймплея не имеет особого значения. Если игра нравится, любая сложность будет преодолена. Выучить и провести комбы в красочном и вроде бы простом файтинге (которые особо интересны молодой аудитории) ненамного проще, чем разобраться в нюансах экономической стратегии.

Что касается сеттинга, то, думаю, не сильно ошибусь, если приведу аналогию из литературы и кино. Фантастика и фэнтези интересуют прежде всего молодежь. Молодым интересно то, что происходит с героями в вымышленном мире, а взрослым — в реальной жизненной ситуации. Помимо этого, взрослые лучше оценят этическую, художественную и творческую сторону произведения. Иначе говоря — одни хотят стать суперменами, другие поняли, что суперменов не бывает, но порой увиденное на экране или страницах может помочь им ответить на некоторые вопросы.

Рейтинговый возраст



В какой-то степени делением игр на возрастные категории занимаются рейтинговые организации. ESRB, PEGI, PSVRatings и им подобные так или иначе определяют возраст покупателей. При этом никого почему-то не удивляет тот факт, что деление игр по возрастным категориям проходит сразу после завершения ее разработки, а не на начальном этапе.

Разработчики учитывают требования рейтинговых систем, чтобы продать игру тем или иным тиражом. Но почему бы изначально не ориентировать игры на конкретные возрастные группы?

Несложно заметить, что абсолютное большинство игр используют фантастический или фэнтезийный сеттинг. Вот она — причина, по которой игры привлекают главным образом молодежь. Кинематограф уже давно вырос из коротких «развлекательных штанишек», он может ставить куда более серьезные вопросы. Игры же еще находятся в «раннем детстве», то есть по шкале кино где-то на уровне эпохи черно-белых немых комедий (позволим себе не согласиться: игры вроде *Silent Hill* или *Fahrenheit* — это уже явно не «детство» — Прим. ред.).

Но вместе с тем игры обладают невероятным (по сравнению даже с кино и литературой) потенциалом для привлечения взрослой аудитории.

От простого к сложному

Вопрос: Игровые жанры иногда делят на простые и сложные. Сложные — это RPG, почти все стратегии, тактика. Простые — экшены, аркады, аркадные симуляторы. При всем при этом лучшие любители заумных RPG и стратегий чаще всего совсем молодые люди, даже по меркам геймеров. Чем это можно объяснить?



[ChSnark]

Деление на «простые» и «сложные» игры во многом условно и основано лишь на оценке интеллектуальных затрат. Пройти уровень в некоторых аркадах иногда очень трудно.



Snowy и Gold Sprinter — казалось бы, абсолютно детские игры... Расскажите об этом взрослым, которые с упоением в них играют.

Игры — это «непродуктивная» сфера, процесс здесь важнее результата. А в «продуктивных» сферах важно не только произвести что-то, но и заинтересовать этим других людей, убедить, что это достойно внимания и оценки, то есть вступить в полноценные социальные отношения.

А чтобы стать крутым игроком, нужно только играть, ничего более. Это и притягивает к себе молодую аудиторию, перед которой неизменно стоит вопрос самоутверждения, позиционирования и идентификации. Именно в играх она и добивается первых успехов. Поэтому лучшие игроки пока есть лишь в среде молодежи.

Собственно, кое-где сейчас наблюдается превращение игр в нечто «продуктивное». Это киберспорт и продажа вещей/персонажей в массовых онлайн-играх. Предположу, что как только (и если) эта деятельность выйдет на определенный уровень рентабельности, лучшими игроками станут уже отнюдь не молодые люди.

Крайне интересный аспект. С некоторой долей вероятности можно утверждать, что как только в играх можно будет зарабатывать серьезные деньги (увы, призы на киберспортивных соревнованиях не так уж заоблачны) или мировое признание, лучшими игроками станут взрослые. Возможно, сейчас они не обращают внимания на компьютерные игры именно ввиду их «непродуктивности». С точки зрения этих людей куда интереснее поиграть в большой бизнес и заработать очередной миллион, вместо того чтобы задаром крошить монстров в каком-нибудь Quake 4. Вполне вероятно, что так оно и есть, со временем на виртуальные подиумы поднимутся взрослые Quake-кафельниковы, UT-сампрасы и Warcraft-марадонны.

Вопрос Как обстоят дела с возрастом самих девелоперов? Много ли среди них молодежи? И каков максимальный возраст?



[ChSnark] Совсем молодых у нас нет, нижняя планка — студенты первых курсов. Ведь делать игры — совсем не то же самое, что в них играть. Это прежде всего работа — и работа не самая простая. По моим наблюдениям, люди моложе определенного возраста

Молод программист, стар художник

Вопрос Есть ли какое-то возрастное деление внутри компаний-разработчиков? Например, чтобы программисты были заметно моложе художников и дизайнеров, или наоборот...



[ChSnark]

В нашей команде средний возраст художников и дизайнеров действительно превышает средний возраст программистов. Полагаю, это не случайно. Дело в том, что программист «созревает» быстрее, чем художник. То есть в 20 лет можно очень толково кодировать, а вот художник к этому времени еще не успевает собрать нужное количество питательно-креативных веществ, впечатлений и (да-да!) жизненного опыта. Программирование — более абстрактная и, я бы сказал, более отстраненная от жизни область. Критерии здесь простые и легко проверяемые — функция либо работает, либо нет, либо с ошибками, либо без, либо быстро, либо медленно.

А вот графика — продукт творческий, она взаимодействует с потребителем напрямую, воспринимается во многом не умом, а сердцем, да и критерии совсем другие. Любой может оценить состоятельность художника, пусть не на словах, а в ощущениях.



та не могут работать в игровой компании (да и вообще по любой серьезной профессии) — у них отсутствуют некоторые нужные качества. И это касается любой сферы, включая нашу.

В приходящих нам письмах с примерами сценарно-геймдизайнерских работ возраст автора вычисляется очень легко — как по общему уровню, так и по деталям. И сравнение обычно не в пользу молодых. Старше всех у нас главный художник — ему 35 лет. Верхней планки нет — разработка игр все же не профессиональный спорт.

Нормальная ситуация практически для любой области деятельности/знаний/умений человека. Незрелое сознание вполне способно к творчеству, но крайне негативно реагирует на рутину. Именно поэтому молодых работников крайне мало даже в тех областях, где законодательно им работать никто не запрещает. Взять, например, игровую журналистику. Молодой автор (младше 20 лет) присылает отличную статью — ничто, казалось бы, не мешает принять его в наши ряды.

Начинаем сотрудничество... и довольно быстро выясняется, что товарищ хоть и пишет хорошо, но вот добиться от него сдачи матери-

алов в срок практически невозможно. Не умеет он организовывать свой рабочий день так, чтобы статья ложилась на ящик редактору в назначенное время. Просто потому, что никакого рабочего дня у такого автора еще нет. Ни в реальности, ни, что называется, в голове. Не приучил он еще себя к порядку и выполнению обязательств. А в игровой журналистике, равно как и на любой другой серьезной работе, соблюдение сроков — один из важнейших критериев при приеме на работу. Можно быть хоть трижды гениальным автором, но если ты не сдаешь статьи вовремя, то...

Справедливости ради заметим, что среди юных авторов иногда все же попадаются обязательные люди. Не часто, но бывает.

■ ■ ■

Что же получается? Получается, что ситуация крайне неоднозначная. С одной стороны, никто не отрицает, что при создании игр надо учитывать возрастные особенности. С другой стороны, целенаправленным учетом, анализом и составлением выводов, какие игры выбирают представители разных возрастных групп и как это можно учесть при разработке, никто до этого момента, похоже, не занимался. ■



Футуристические экшны чаще выбирает молодежь, чем взрослые.



Игроки постарше предпочитают экшны в обстановке дней сегодняшних. Это в большей степени отражает картину их внутреннего мира.

§12 КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II

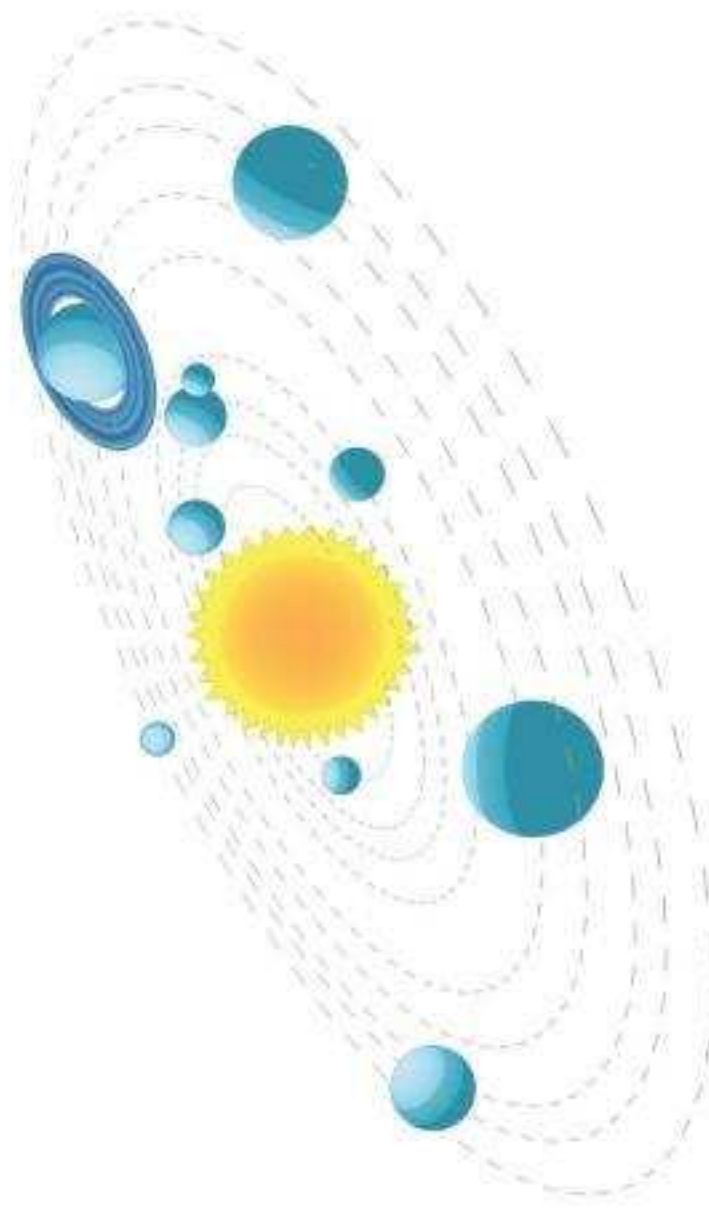


Рис. 142

12.1 Давно известно, что глобальные космические стратегии выделены в уникальную нишу среди стратегических игр. В числе их поклонников много известных людей, таких как Галилео Галилей, Анакин Скайуокер, Павел Глоба и другие. Подобных стратегий немного, но их имена известны всем: Master Of Orion, Galactic Civilizations, Imperium Galactica. Вы уже знаете из предыдущего параграфа, что весной 2006 года этот список пополнится походовой стратегией «Космическая Федерация II». В этом разделе мы подробнее остановимся на этой игре.

! В России проект представляют фирма «1С», студия snowball.ru и компания Paradox Interactive.

12.2 В новой игре вам предстоит создать мощное государство, которое станет доминирующей силой в галактике. Для того, чтобы захватить власть в своей звёздной системе (например, Солнечной, рис.142), вы сможете воспользоваться любым методом достижения доминирования: военной экспансией, дипломатией, научным или культурным превосходством. Чтобы рассчитать эффективность ваших действий по захвату галактики, воспользуйтесь формулой Варделла:

$$V_r = \frac{A(\Delta d + c^2)}{T_n} S_o,$$

где V_r – скорость захвата галактики
 A – военная мощь
 Δd – дипломатическое преимущество над противником
 S_o – степень развития науки
 c – уровень культуры нации
 T_n – общее время игры



Вопросы и задания для домашней работы

1. Каково оригинальное название «Космической Федерации II»?
2. Сколько «Выборов редакции» получила первая часть игры?
3. Что является уникальной особенностью «Космической Федерации II»?
4. Формула доминирования Варделла и её вывод?



ТАЛАНТЫ И ПОКЛОННИКИ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Ситуация: выходит хорошая компьютерная игра, и на ее официальном сайте тут же высаживаются десант преданных поклонников. Отношения с разработчиками складываются непросто. Некоторые восхищаются, а некоторые, наоборот, критикуют (не стесняясь в выражениях) и настойчиво предлагают свои идеи, которые на самом деле очень трудно реализовать. Нужен ли игровым компаниям прямой диалог с игроками? Сегодня мы поговорим об этом со следующими разработчиками:

AG — Макс Тумин, менеджер **MIST land — South** (ответственный за проект **Jagged Alliance 3D**);

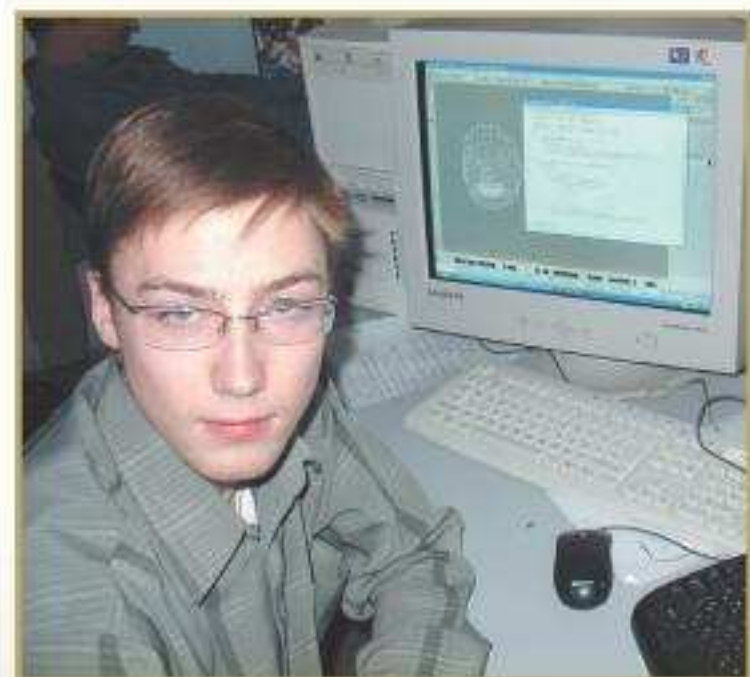
amicus — Петр Прохоренко, сценарист и геймдизайнер студии «Леста»;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и **KDV Games**;

Penguin — Елена Худенко, PR-менеджер «К-Д ЛАБ» и **KDV Games**;

SleF — Александр Кубасов, ведущий программист студии **Deer Games**;

Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева, как и положено представителям «Игромании», внимательно слушали, задавали вопросы и обозначили проблемы.



Александр Кубасов, ведущий программист **Deer Games**, считает, что геймдизайнеры должны тщательно фильтровать предложения игроков.

Творческий продукт

Компьютерные игры, подобно всякому творческому продукту, задевают душевные струны и вызывают поток эмоций. Причем если поток положительный, игра получает своих фанатов. Кто бы что ни говорил, но каждый разработчик в глубине души мечтает получить свою порцию возгласов «Rulezzzz!». Все творческие люди стремятся к признанию: певцы, артисты, писатели, художники, журналисты.

Но у разработчиков игр общение с фанатами проходит значительно плотнее, чем у всех остальных. Учит ли кто-нибудь из поклонников на форуме любимого певца как ему нужно брать, к примеру, верхнее «ля»? Или подсказывает художнику, каким образом накладывать краску на полотно? Нет! А вот на игровом форуме желающих поучить разработчиков искусству делать игры хоть отбавляй. Каждый третий считает себя мега-экспертом. И между прочим, имеет на это полное право.

Имания Как вы относитесь к деятельности фанатов? Бывает так, что они предлагают действительно стоящие идеи, которые потом берутся на вооружение? Вообще, стоит ли относиться к предложениям игроков серьезно?



[ChS]

Популярность — это сложный феномен. Кое-кто полагает, что она порождается врожденными генетическими программами, доставшимися нам от предков-обезьян. В отношении фанатов к своему кумиру, например, мало критичности и осознания. Обычная человеческая составляющая кумира находится за рамками восприятия поклонников. Они любят не человека, а место, которое он занимает.

С компьютерными играми ситуация иная. Когда человеку нравится игра, это значит, что ему импонируют идеи автора, образ его мышления. Что эта симпатия возникла в контакте (пусть и опосредован-

ном) и проверена делом. То есть игру любят головой, а фанат — единомышленник разработчиков. Из этого следует важный вывод: фанаты могут предложить интересные и полезные идеи. Мы убедились в этом уже после нашего первого проекта — «Вангеров». Два тестера и поклонника этой игры принимали участие в работе над нашим следующим проектом в составе «К-Д ЛАБ».

В общем, фанаты и продвинутые геймеры — сила! Другой вопрос, как использовать эту стихийную по своей природе силу в созидательных целях. Это не так просто, и каждый разработчик решает данную проблему по-своему. Можно лишь указать на некоторые нюансы. Концепция игры — не просто перечень классных фишек, а многогранная система со сложными взаимосвязями. Все фишки аккуратно туда встроены и завязаны друг на друга. Полная картина игры находится в голове специально выделенных людей — ведущих геймдизайнеров, главных художников, лид-программистов. Видение всего проекта в целом и позволяет им принимать решения по тем или иным вопросам.

Все остальные могут уловить только некоторые детали. По этой причине отдельно взятая фишка, сколь бы заманчива она ни была, не впишется в общую картину, поэтому геймдизайнер просто обязан отказаться от нее. Подобное предложение может поступить с форума, а может возникнуть внутри команды, но судьба у него будет одна — отклонить, и баста.

А вот когда решение по некоторым вопросам еще не принято, комьюнити могут призвать на помощь. Таких примеров достаточно много.

Кстати, именно геймдизайн может служить почвой для дискуссий. Спорить по поводу арта и графики вообще бесполезно. Опыт показывает, что в этих вопросах лучше всего довериться художнику, какими бы спорными ни казались его решения. А вся критика оказывается на поверку банальной вкусовщиной.

Сила фанатов



[amicus] несколько другие правила игры. Наши геймеры сильно отличаются от, например, хардкорных любителей RPG. Соответственно, игровые сообщества этих жанров во многом непохожи друг на друга. Народ более «зубастый», хорошо знает матчасть и понимает, что именно он хочет получить от разработчиков.

Проблема в том, что очень часто девелоперы «слепы»: упиваются собственным снобизмом и детским тщеславием, совершенно не обращая внимания на мощное военно-историческое комьюнити, которое существует в России. А когда получают по сусалам в весьма жесткой форме, обижаются, хотя винить им, кроме самих себя, некого!

Характерный пример: недавно на форуме военно-игрового сообщества «**Блиц-фронт**» (можно сказать, законодателей фанатской моды в жанре стратегий) буквально распяли разработчиков военно-исторической игры «**Комбат**». Дело тут даже не в тонкостях отражения исторических реалий в игре, а в отношении разработчиков к высказываемым замечаниям.

К потенциальным фанатам нужно приходиться с открытым забралом, оставляя высокомерие дома на тумбочке. Не стоит забывать, что именно поклонники в состоянии поддерживать интерес к игре очень долгое время. Такое не под силу никакому маркетингу. Их активность (сайты, форумы, моды, дополнительные карты и прочее) только со стороны кажется «мышинной возней». Работа фанатов не играет большой роли только в пиковый период продаж, сразу после выпуска игры, когда ее покупает множество случайных игроков.

Статистика продаж показывает, что все игры равной весовой категории вначале продаются примерно одинаково, в зависимости от ширины канала дистрибьютора. Только потом, когда проходит основной вал продаж, формируется комьюнити. Вот тут-то начинают прорастать посаженные разработчиками семечки взаимоотношений с пользователями-фанатами. Или не начинают — это уж как сажали и как готовили почву.

Верное и преданное комьюнити может не только помочь в доведении игры до ума,

Кто заказывал музыку?

Иногда разработчики идут на поводу у фанатов, и получается совсем не тот результат, которого все ждали. К примеру, в «**Космических рейнджерах 2**» были использованы музыкальные треки из первой части. По этому поводу на официальном форуме был устроен опрос. За «проверенные» мелодии проголосовало абсолютное большинство фанатов. Музыка и вправду очень приятная.

Но то, что было хорошо для поклонников игры, имело неприятные последствия — в большинстве обзоров журналисты с удивлением (а порой и с негодованием) отметили этот факт со знаком минус. А множество игроков, которые не участвовали в голосовании и вообще не посещали официальный сайт, восприняли такой поворот событий негативно.



но даже оказать косвенное влияние на прессу. Куда идет журналист, чтобы узнать народное мнение об игре перед тем, как сесть за обзор? Правильно — на один из форумов, который при правильном подходе находится «под колпаком» поклонников проекта. Их мнение будет звучать авторитетно как для обычных посетителей форума, так и для журналиста.

Короче, пользы от жирного комьюнити для любой игры очень много. Но и возни не меньше, поскольку публика требует к себе постоянного внимания, уважительного отношения, честности, в конце концов.

Когда представители казуального лагеря пренебрежительно говорят о фанатах хардкорных игр, они имеют в виду именно их численность. Действительно, их меньше, чем казуалов, раз в эдак в десять. Но это именно те люди, которым можно продать десять версий своей игры с разными улучшениями и дополнениями. Пример «Ил-2» в данном случае чрезвычайно показателен. И фанаты будут счастливы, потому что это их игра. Казуалы же купят игру один раз, вяло повозятся с ней и потом не смогут даже вспомнить название разработчика.

Несмотря на то, что стоящие идеи фанаты предлагают редко, иногда именно их свежий взгляд со стороны помогает решить какую-то сложную проблему. Так что показывать игру представителям комьюнити на ран-

них стадиях разработки все равно нужно. Это поможет правильно спозиционировать проект, избежать каких-то серьезных ошибок, заранее подготовить почву для обсуждений на форумах. Однако вносить в игру какие-либо изменения можно лишь в том случае, если это не противоречит общей идее проекта.

Друзья



[SleF] Главное, что игра им не безразлична, а значит, и мы не можем себе позволить быть безразличными к ним. В конце концов, ради них мы и работаем. Другое дело, что критика бывает обоснованной и необоснованной, а советы — дельными и утопическими. И вот тут нужно проявить здравый смысл и отделить зерна от плевел.

Разумеется, любая команда разработчиков в работе над своим проектом придерживается некоего стержня — того самого дизайн-документа. И пристально следит за соответствием содержимого игры дизайн-документу. Многолетний опыт подсказывает, что если поддаться искушению и попытаться внедрить «что-нибудь эдакое», появляется целая куча проблем. Как следствие — в тартарары летят все проме-

[illegible]

Комьюнити «Космических рейнджеров 2». Море ценных идей, океан информации для любого геймера и... разработчика.

Ил-2

Добри пожаловать, посетитель!

Мои группы | Мои настройки | Вся группа | Поиск | Лента

Обсудить последние игры "Ил-2 Штурмовик", "Ил-2 Штурмовик: Таблицы Скорости"

Внимание! Ввиду сложности работоспособности этих работоспособности следует учитывать тему обычно не охватывает **таблицы скорости Ил-2**.

#	Тема	Автор	Последнее	Обновлено
1	ИЛ-2 в России и мире	Alexander Sidorov	107	22.02.2010 21.15
2	ВОЕННЫЕ МАШИНЫ виртуального неба.	Bash - Бобо	24	20.02.2009 19:14
3	Скелетные таблицы	Bash - Бобо	3	17.02.2006 09:42
4	ДЛЯ ВСЕХ ТЕМЫ ИЛ-2	Kyrie CTP	30	15.02.2009 17:35
5	Как ПРАВИЛЬНО задать вопросы. Решения технических и игровых проблем	Модератор	1	22.12.2005 10:15
6	Число Задаваемых Вопросы (FAQ)	Kazantsev	81	10.12.2005 12:14
7	Обновление игры до версии 5.00. Список ошибок: Авиация, Сервера для Ил-2, Last update 11.11.05	Модератор	2	22.07.2005 10:58
8	ПРАВИЛА создания сообщений	Gosh	1	26.05.2004 17:40

Читать форум игры «Ил-2: Штурмовик» не менее интересно, чем играть в саму игру. Эдакий ликбез по истории авиации, летному делу и много еще чему.

жуточные дедлайны и график сдачи в целом. Чтобы этого избежать, геймдизайнер и руководитель проекта должны жестко пресекать любые попытки незапланированных «улучшений» со стороны сотрудников и не менее тщательно фильтровать предложения игроков.

Помимо этого, существует много других подводных камней. Например, во время работы над «Императорами иллюзий» у нас был еще один сдерживающий фактор — исходное произведение **Сергея Лукьяненко**, по мотивам которого мы делаем игру. Приходилось учитывать не только мнение игроков, но и мнение фанатов этой серии книг. Все это было учтено нами при написании диздока. Но поскольку книга и игра — форматы все-таки разные, стопроцентного соответствия добиться просто невозможно. Здесь главное — соблюсти баланс.

Священная корова диздока

Мнение Есть мнение, что не нужно относиться к дизайн-документу как к священной корове. Более того, его нужно корректировать по ходу разработки. Если же это всего лишь план, пусть великолепный, но который будет меняться в обязательном порядке под напором жизненных обстоятельств, то почему бы не черпать идеи из фанатского комьюнити?



[ChS]

Дизайн-документы бывают двух типов:

а) когда в них не содержится никакой идеи или сигнала — как в белом шуме. А значит, любое его изменение никоим образом ему не повредит;

б) когда диздок описывает настолько совершенный и гармоничный проект, что любая поправка подобна введению новой инструментальной партии в симфонию. Сама по себе эта партия, быть может, очень даже ничего, но общий замысел портит. Реальные диздоки болтаются между этими двумя полюсами. И решение о том, как править этот документ, по каждому случаю принимается в индивидуальном порядке.

Черпать идеи из фан-источника — предложение очень здравое. Но в реальности дело обстоит так: есть компания-разработчик, несущая юридические оформленные обязательства между компанией/издателем. И суровая модель едва ли подразумевает просторную нишу для каких-либо третьих-лиц, фан-источников. Действительно «народные» игры — это проекты категории **Open Source**.



[AG]

Дизайн-документ постоянно обновляется и изменяется. Этого не избежать, ибо процесс разработки игры — штука длительная. Некоторые вещи по ходу предстают в другом свете. Самое главное, что должно быть в диздоке, — структура будущей игры, база, основа, ствол. А вот допускать ли включение в него фанатских идей... Прежде всего, не следует забывать, что разработчики тоже игроки со стажем. У них свои идеи, как правило, некуда девать. Фанаты могут дать пищу для размышлений — это факт. Но использовать их идеи надо во второстепенном порядке.



[amicus]

Действительно, диздок сильно меняется по ходу разработки. Диздок проекта, над которым я сейчас работаю, уже дорос до версии 6.0. И от варианта 1.0 она отличается очень сильно. Но дело не в этом: изменение планов, приемов, методик и прочего — вещь вполне обычная, ничего неожиданного тут нет.

Только планы эти должны менять сами создатели игры, а не люди со стороны. При всей своей вовлеченности они любят не существующий в коде и графике образец (альфу, бету или пре-релиз), а некий образ игры, порядком затуманенный пиаром и очень часто далекий от реальности.

Прежде всего, надо хорошо представлять себе аудиторию, для которой предназначена игра. Если этого нет, идти потом «на поклон» к комьюнити бесполезно. Даже если вы внесете все изменения, которые они пожелают, это, скорее всего, только разрушит общую картину игры и едва ли добавит интересности/повысит продажи.

Работа с комьюнити



[Penguin]

Лично я, как PR-менеджер, концентрируюсь на работе с комьюнити ближе к релизу и после него. Основная мысль такова: геймеры — сила, и эту силу нужно использовать по максимуму, направляя в нужное русло. С фанатами лучше дружить и сотрудничать. Форма может быть разной.

Можно и нужно подключать игроков к тестингу — люди, которым небезразлична игра и ее дальнейшая судьба, выложатся по полной. И здесь речь не только о бета-тестинге, но и о привлечении фанатов к поддержке игры после релиза. Советы опытных игроков могут быть просто неоценимы. Мы активно привлекали игроков к работе над «Периметром» после релиза — опираясь на их мнение, был исправлен игровой баланс, и даже появились небольшие новшества для мультиплеера.

Есть и другие варианты подключения активных игроков — поддержка форумов, написание материалов для сайта. Яркий пример созидательной геймерской активности — литературная деятельность на неофициальном «Периметр»-ресурсе. Поясню для тех, кто не в теме: к диску прилагался сборник фантастических рассказов по вселенной игры. Мы называем их **П-файлами**. Для некоторых именно эти рассказы стали своего рода пропуском в «Периметр», а многим они понравились даже больше, чем игра! В прошлом году

мы провели литературный конкурс, и фанаты до сих пор пишут все новые и новые рассказы — им приятно, а нам полезно.



[AG]

Конечно восторженные отзывы «Rulezzz!» — это приятно, но ценности от них никакой. Куда полезнее фанаты, которые выдают конструктивную критику, высказывают пожелания и продвигают свои идеи. Да, идеи чаще бывают утопическими, но иногда встречаются действительно толковые мысли. По нашим наблюдениям, в общении с фанатами самое главное — ничего не обещать (ну разве кроме того, что уже планируется сделать или почти сделано). Лучше сказать «подумаем», а там как выйдет: если удастся реализовать — всеобщая радость, если нет — что ж, не судьба, но мы старались.

Вообще, прежде чем реагировать, нужно еще посмотреть, что из себя представляет геймер: чего он хочет и как он этого требует. Возгласы вроде «немедленно сделайте это, иначе я перестану покупать ваши игры!» однозначно будут проигнорированы. Если игрок считает ваш проект «ацтотом», какой смысл его слушать? Значит, эта игра не для него и ничего дельного он предложить не может. Он любит другие игры. Конечно, он покупатель, но, как покупатель, он в данном случае «не может быть прав». Мы выпускаем не просто товар. Мы делаем игру! Это творческая работа. Мне вот не нравится «Черный квадрат» Малевича, и я его никогда не куплю, даже если бы у меня были такие деньги. Мне не нравятся стиль и манера исполнителя. Но если по недосмотру я бы ее приобрел, означает ли это, что я имею право требовать у художника, чтобы он эту картину перерисовал, поскольку хочу видеть на ней, скажем, голых девок? О вкусах не спорят. Покупатель прав только тогда, когда он получает «не то, что было обещано», а не тогда, когда он обманывается сам.

Каждая следующая игра гарантированно приведет новых фанатов и потеряет часть старых. Такова жизнь.

■ ■ ■

Итог: девелоперы уважают фанатов и прислушиваются к их мнению. Но делать все именно так, как они просят, никогда не будут — не все то золото, что блестит.

Чтобы вас услышали, нужно вести себя подобающе, иметь представление о реальных возможностях игрового движка и команды разработчиков, досконально знать не только прохождение, но и содержание игры. В общем, надо быть настоящим фанатом! ■



Разработчики прислушивались к мнению поклонников «Периметра». Благодаря фанатам был исправлен баланс и доведен до ума мультиплеер.



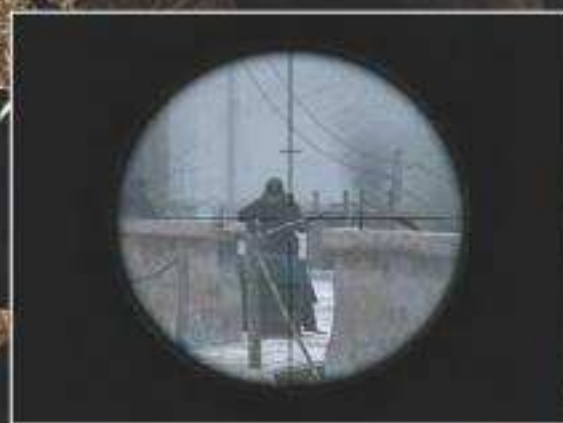
ПРОДОЛЖЕНИЕ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ COMMANDOS. ТАКИМИ ВЫ ИХ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛИ!

COMMANDOS STRIKE FORCE

УДАРНАЯ СИЛА. НА ОСТРИЕ АТАКИ

Знаменитые коммандос — шпион, снайпер и «зеленый берет» — теперь действуют в полностью трехмерном экшен-боевике, нанося точные удары по ключевым объектам врага на захваченной нацистами территории Франции, России и Норвегии.

Ураганный геймплей экшен-шутера и вдумчивость стратегии — неповторимое сочетание, ставшее особенностью новой игры Commandos Strike Force.



www.CommandosStrikeForce.com

Во всем мире продано более 3,4 миллиона копий игр серии Commandos

Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Издание Eidos Interactive Ltd. Название и логотип Commandos Strike Force являются товарными знаками Pyro Studios SL. Название и логотип Eidos являются товарными знаками SCI Entertainment Group plc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ диска по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.

PC
DVD
ROM

PC
CD
ROM

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

TYTO eidos



МИР GTA: SAN ANDREAS

ЗДУАРД КЛИШИН

ЧАСТЬ 2

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В первой статье цикла, опубликованной в прошлом номере, мы рассмотрели основные принципы создания игрового мира для **GTA: San Andreas** с использованием ваших собственных моделей. Но маловероятно, что кому-то удастся создать столько каркасов игровых объектов и персонажей, чтобы их хватило на целый виртуальный мир. Зачастую проще использовать уже существующие модели. Сегодня мы научим вас переносить объекты и даже целые города (Liberty City и Vice City) в мир Сан-Андреаса.

ГОТОВИМ ИНСТРУМЕНТЫ

Для конвертирования объектов нам понадобятся следующие утилиты.

Ked (MOO MAPPER) v0.94 — программа для редактирования старых и создания новых карт для GTA III и Vice City. С ее помощью мы будем выдирать отдельно взятые модели объектов из Liberty City и Vice City.

TXD Workshop 3.5 — утилита для изменения TXD-файлов в GTA III, GTA: Vice City и GTA: San Andreas. Мы будем использовать ее для пересохранения текстур в формат GTA: San Andreas.

CollisionFileEditor v 1.1 by Steve M. — программа для просмотра и редактирования файлов коллизий (COL-файлов). Этим редактором мы будем «изымать» нужные нам COL-файлы из Liberty City и Vice City. Все перечисленные программы вы можете взять с нашего диска.

ОТ ТЕОРИИ К ПРАКТИКЕ

Необходимые инструменты подготовлены, осталось определиться с выбором донора. В качестве подопытного кролика мы будем использовать GTA III (принципы переноса объектов из GTA: Vice City аналогичны).

Запустите программу **Ked v 0.94**. Перед вами появится меню, где нужно будет указать путь к установленной игре (значок папки с зеленым крестиком), выбрать уровень детализации игровых объектов (кубы или модели). Когда все необходимые параметры будут указаны, выберите игру, для которой указывали путь, и нажмите кнопку **Select Game!**. Редактор загрузит все необходимые модели и текстуры.

Интерфейс программы представляет собой большое поле, разделенное на три области редактирования и две инструментальные панели. Левое поле — область редактирования с вкладками **IMG**, **Object Definition** и **Item Placement**. В центральном поле происходит изменение карты городов в 3D-виде от первого лица. Правое поле представляет собой панель управления файлами (в частности — файлами карт GTA III и Vice City).

Переходим к практике. Щелкните в панели управления по вкладке **Files**. Перед вами появится окно, где отображаются карты. Выберите любую локацию — поставьте галку напротив нужной вам карты. Подождите не-

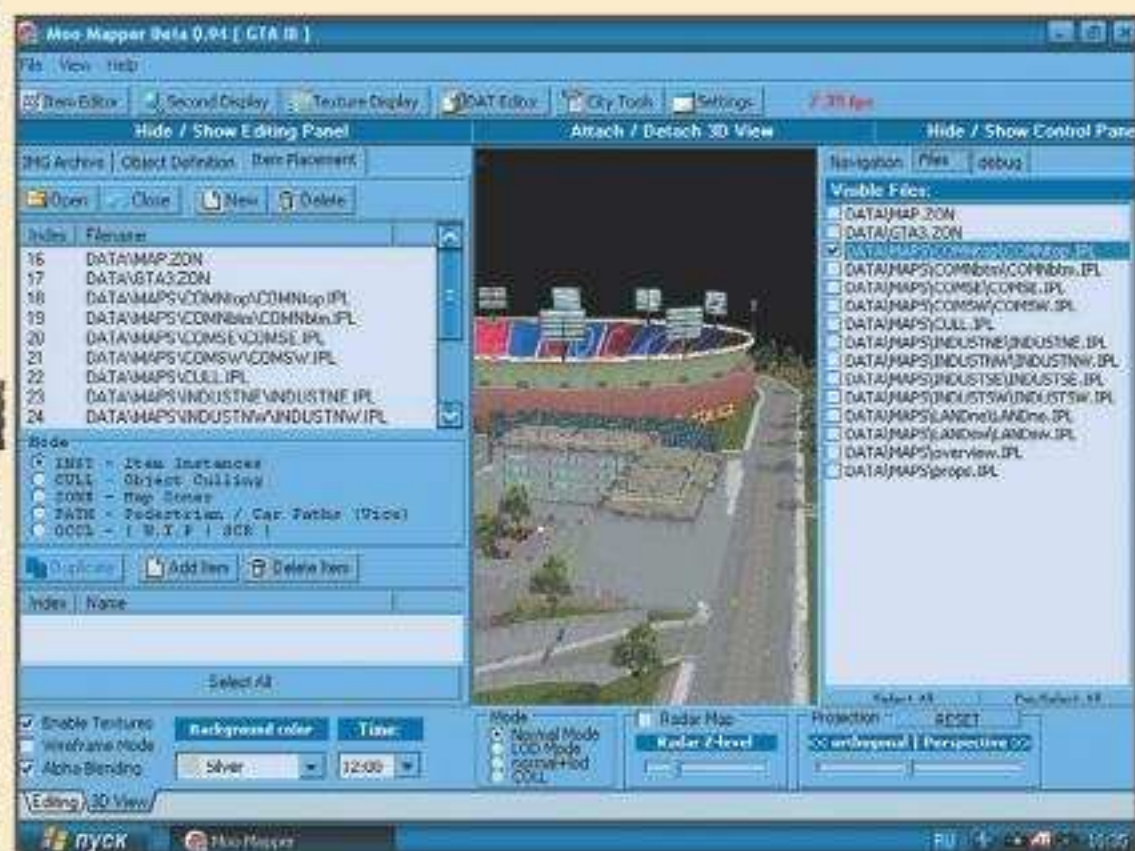
сколько секунд (а может, и минут — все зависит от быстродействия компьютера), пока редактор загрузит модели и текстуры, используемые на данной карте.

Следующий этап — разбор горячих клавиш, при помощи которых редактируются объекты и осуществляются перемещения по игровой локации. Поместите указатель мыши в поле 3D-вида. Зажав правую кнопку мыши, вы можете поворачивать камеру, прокручивая колесико мыши, — изменять масштаб карты. Чтобы перемещать камеру по карте, двигайте мышью с зажатой левой кнопкой.

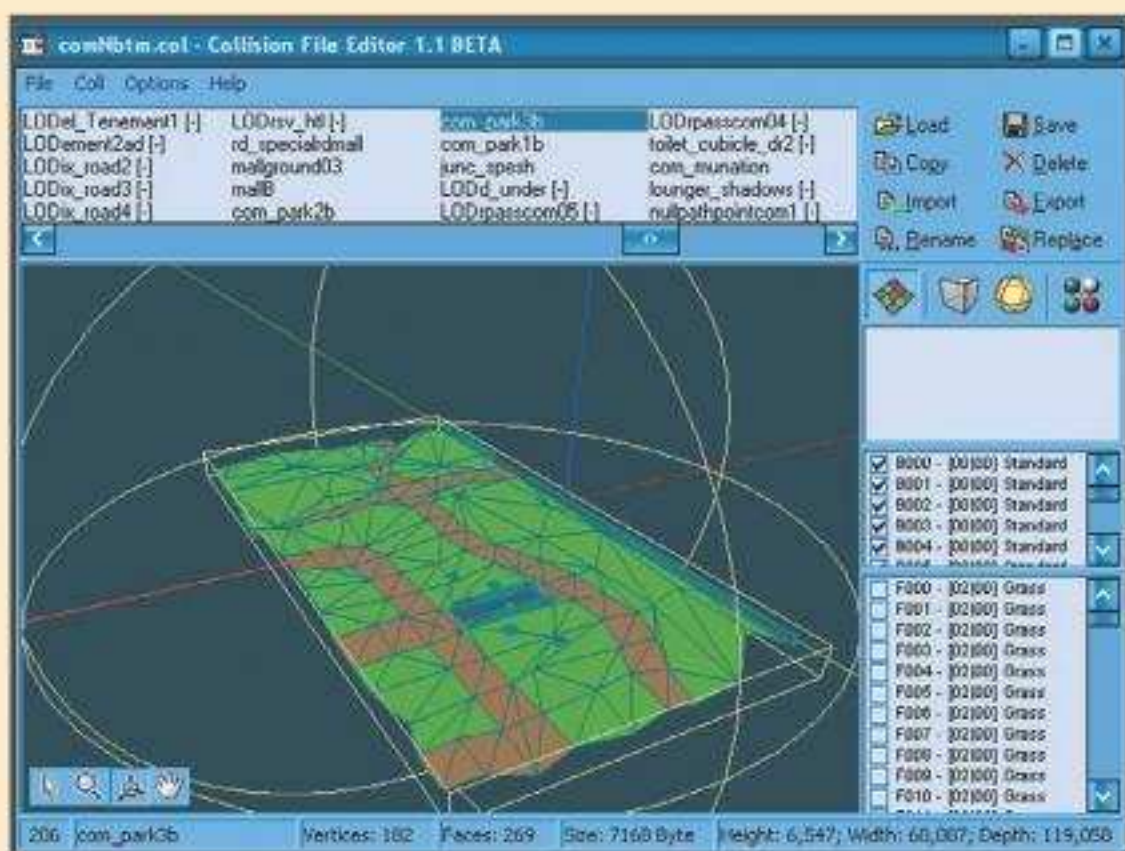
Для просмотра информации об объекте достаточно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши дважды. Переместить объект на новое место можно следующим образом: выделить его (двойной щелчок мыши), закрыть меню свойств объекта или перетащить его в любое место редактора и, удерживая комбинацию клавиш **Ctrl+левая кнопка мыши**, поменять местоположение мыши на коврике.

КОНВЕРТИРОВАНИЕ

Приступаем к конвертированию моделей из GTA III и Vice City в мир GTA: San Andreas. Выделите любой объект на игровой карте. Когда откроется меню свойств, скопируйте из него идентификационный номер и имя модели (или просто запомни-



Вид на игровую карту GTA III через редактор карт Ked.



Извлекаем файлы коллизий из GTA III с помощью Coll Editor.

те). В панели редактирования выберите вкладку **Object Definition**. Под цифрами 1, 2, 3... скрываются файлы определений объектов, в которых устанавливается соответствие между идентификационным номером, моделью и текстурой объекта, а также другими параметрами (например, дальность прорисовки).

В GTA III и Vice City для удобства названия IPL- и IDE-файлов совпадают. Посмотрите на название загруженного вами IPL-файла в панели управления (вкладка **Files**), затем перейдите в панель редактирования (вкладка **Object Definition**) и найдите IDE-файл с названием, соответствующим IPL-файлу. Кликните по файлу один раз левой кнопкой мыши. До этого пустое поле (под списком файлов определений объектов) заполнится перечнем объектов, входящих в данный IDE-файл.

Самое время вспомнить идентификационный номер модели и ее название. Отыщите нужный объект в списке и щелкните два раза по элементу: перед вами появится меню, из которого необходимо скопировать название модели и текстуры, соответствующей объекту. Затем можно закрыть редактор.

РАСПАКОВКА DFF/TXD-ФАЙЛОВ

После того как мы узнали название файла модели и текстур, необходимо извлечь их из архивов **GTA3.IMG** и **TXD.IMG**. Для этого воспользуемся утилитой **IMG Tool v2.0**. Запустите **IMG Tool v2.0**, зайдите в пункт меню **File/Open** и откройте архив **GTA3.IMG** в папке **GTA III\MODELS**. Нажмите клавишу **F2** и пропишите в меню поиска название искомого DFF-файла. Когда DFF-файл будет найден, зайдите в пункт меню **Comands\Extract** и распакуйте его в любую папку. Откройте игровой архив **TXD.IMG**, аналогичным образом отыщите нужный TXD-файл с текстурой объекта и распакуйте его.

Обратите внимание, что в Vice City файлы текстур и файлы моделей хранятся в одном и том же архиве — **GTA3.IMG**.

СОЗДАНИЕ ФАЙЛА СТОЛКНОВЕНИЙ

Следующий этап нашей работы — создание COL-файла. Раз мы конвертируем модель с текстурами, то и с файлами коллизий придется поступить так же. Для вскрытия COL-файлов воспользуемся программой **Coll Editor v1.1**. Основное поле в этом редакторе занимает окно с содержимым COL-файла, справа от него — инструментальная панель, на которую вынесены основные функции редактора, а сверху — список COL-файлов, объединенных в открываемый нами единый файл коллизий.

Зайдите в меню **File/Load...** или кликните по кнопке **Load** на панели инструментов. Вспоминаете название IPL(IDE)-файла, из которого был взят объект, открываете папку **DATA\MAPS<название карты>**, соответствующую IPL/IDE-файлу, и открываете COL-файл, находящийся в данном каталоге. Нажмите **Ctrl+F** — появится меню поиска нужного файла коллизий. Пропишите в нем название искомого файла: имя любого файла коллизий внутри основного COL-файла всегда совпадает с названием модели объекта (DFF).

Если вы все сделали правильно, поиск закончится успешно — нужный файл коллизий будет выделен. Основная работа проделана, осталось лишь экспортировать COL-файл. Для этого в панели инструментов щелкните по кнопке **Export** и сохраните файл на жестком диске под любым названием.

КОНВЕРТАЦИЯ ТЕКСТУР В GTA: SAN ANDREAS

Мы разобрали практически все тонкости экспорта объектов, однако есть одно «но». GTA: San Andreas не поддерживает старые форматы TXD-файлов. Чтобы устранить данное недоразумение, откройте программу **TXD Workshop 3.5** и загрузите тот файл текстур, который собираетесь конвертировать в формат San Andreas,

выберите в поле формата текстур **San Andreas**, сохраните изменения и выйдите из программы.

Осталось лишь импортировать модель в игру. Опираясь на материал, изложенный в предыдущей статье (см. **прошлый номер «Игромании»**), создайте и пропишите в файл **gta.dat** IPL и IDE-файлы конвертированной модели. Можете запустить игру и полюбоваться на свою нетленку.

Если вы решили сделать свой собственный город или штат, то без удаления оригинальной карты GTA: San Andreas не обойтись. Очистка Сан-Андреаса проходит в один этап: скопируйте с диска «Мании» программу **MapCleaner** на жесткий диск. Запустите приложение и укажите каталог, где установлена GTA: San Andreas (для этого нажмите кнопку **Browse for SA Game Directory**). Кликните иконку **Start** и подождите несколько минут, пока будет идти «зачистка». Когда игровая карта будет удалена, выйдите из программы и скопируйте файл **main.scm** в папку **Data\Script**, а файл **water.dat** — в папку **Data** (оба файла идут в комплекте с программой).

■ ■ ■

В двух статьях цикла мы изучили основы создания нового мира во вселенной GTA. Теперь у вас есть знания, чтобы сделать игровую карту любой сложности. Будет ли ваш мир полностью неповторимым или в нем останутся объекты из предыдущих игр серии, решать исключительно вам.

Кстати, никто не мешает объединить Liberty City и Vice City: с ветерком прокатиться на байке по Майами и слетать на самолете в Нью-Йорк. А можно и вовсе создать на движке San Andreas настоящий **NFS: Most Wanted** — спуски и подъемы, лихие преследования и крутые виражи... Кто-то пойдет еще дальше и перенесет место действия игры, например, на Марс. Придумает и смоделирует футуристическую местность и строения, перерисует модельки пешеходов в инопланетян... ■



До боли знакомые всем локации из Liberty City перекочевали в San Andreas.



Отдыхай с iRiver!

Выиграй поездку!

Проведи 4 дня в Турции
вместе с flash-MP3-плеером **IRIVER U10!**

Хочешь выиграть поездку
на самый тусовочный курорт

и отличный flash-MP3-плеер

IRIVER U10?



Не упusti свой шанс —
до исполнения желания всего один шаг!

Главный приз — от туристической компании «Макси Турс»: поездка на четыре дня в Турцию на двоих с проживанием в пятизвездочном отеле, плюс перелет и **flash-MP3-плеер IRIVER U10** с 512 MB памяти — настоящий портативный развлекательный комплекс — поддерживает flash-игры, функцию фотоальбома с просмотром фотографий в режиме slideshow, воспроизводит аудио, видео и анимацию, имеет встроенный диктофон, радио, часы с будильником.

Второй приз — Модная футболка от **IRIVER** и **FM-трансмисмиттер IRIVER AFT-100**, который позволит с легкостью интегрировать MP3-плеер или любое другое UMS-устройство в автомобиль.

Третий приз - Клубная куртка
и напульсник от **IIVER**.

Flash-MP3-плеер IRIVER U10

- настоящий портативный развлекательный комплекс
- поддержка flash-игр
- воспроизведение аудио, видео и анимации
- функция фотоальбома с просмотром фотографий в режиме slideshow
- встроенный диктофон
- радио
- часы с будильником

iRiver



**FM-трансмисмиттер
IRIVER AFT-100**

ТУРЦИЯ — страна мечты

Что мы знаем о Турции?

Турция — это солнце, море, пляжи, комфортабельные отели на Средиземноморье с высоким уровнем европейского сервиса.

Для молодежи Турция — это настоящий рай. В любом курортном городе есть шикарные ночные клубы с первоклассными ди-джеями и оборудованные по последней европейской моде. И это не говоря уже о многочисленных барах — стильных и очень уютных, во многих из которых зачастую звучит живая музыка.

Если вы не представляете своего существования без ночных развлечений, то лучшим местом отдыха для вас станет столица ночной жизни турецкой Ривьеры - Кемер. Именно здесь сосредоточены одни из лучших ночных клубов и дискотек страны, на один квадратный километр приходится рекордное количество ночных заведений, и именно здесь находятся самые большие и самые знаменитые дискотеки Кемера: Inferno, Aura, First.

Не стоит забывать, что в большинстве турецких отелей проводятся собственные дискотеки, на которые можно попасть, даже живя в другой гостинице. Так что без ночных приключений молодежь не останется нигде!

Но отдых в Турции для молодежи будет неполным без путешествия по одной из рек Анталии. Рафтинг — один из самых захватывающих аттракционов в Турции.

Сплав по горной реке с бурным потоком дарит поистине острые и невероятные ощущения, дает возможность почувствовать прилив сил и энергии. Не нужно никакого опыта — все объяснит гид перед началом сплава. Вам будет выдана необходимая экипировка, соответствующая мировым стандартам, объяснен маршрут, и ваше путешествие начнется. Можно плыть вниз по реке на небольшом каное или на рафте, в котором умещается до десяти человек. И будьте уверены, всего за один день у вас будет столько впечатлений, что воспоминаний хватит на всю следующую зиму!

ПОЛЕЗНЫЕ АДРЕСА

Туристическая
компания
«Макси Турс»

Адреса:

ул. Остоженка 10, офис 400.

Тел. (495) 230-59-70

Факс (495) 230-59-71

ул. Тверская 20/1, офис 330

тел. (495) 209-55-50,

(495) 737-97-81

www.maxitours.ru



МАКСИМУМ УДОВОЛЬСТВИЯ

УСЛОВИЯ АКЦИИ

Пришли нам веселую фотографию и смешную подпись к ней на электронный ящик IRIVER@IGROMANIA.RU или по почтовому адресу редакции с пометкой на конверте «Турция — страна мечты».

Для участия в конкурсе зарегистрируйтесь на сайте www.iriver.com

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ПРИРОДА С.Т.Р.А.Х.А.

Где взять: с нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Ребята из **Monolith** сработали оперативно и выпустили для **F.E.A.R.** множество различных утилит, редакторов, плагинов, объединенных в единый пакет инструментов (SDK) — **F.E.A.R. Public Tools**. Кратко разберем каждую из программ.

1. **Archiveedit** предназначен для редактирования оригинальных и создания новых архивов игры. **Archiveedit** позволяет разобрать **F.E.A.R.**, что называется, по косточкам (текстуры, звуки, музыка, модели).

2. **GDBEdit** — редактор базы данных для корректировки игровых настроек: параметров оружия, AI противников, элементов интерфейса. При этом код игры никак не затрагивается.

3. **FXEdit** — редактор частиц, с помощью которого созданы все спецэффекты игры: свечение, дым, искры, огонь, взрывы. Интерфейс **FXEdit** предельно прост, освоить ее можно буквально за 30 минут.

4. **ModelEdit** предназначен для подготовки моделей, созданных в **Maya**, к использованию в игре. Основной упор в редакторе сделан на анимировании объектов или их частей.

5. Наибольший интерес из всех представленных разработчиками приложений представляет редактор **WorldEdit**, необходимый для моделирования новых уровней. Принцип работы у него тот же, что и у **MaxEd2**, поэтому все, кто прошел краткий курс построения уровней для **Max Payne 2** (в прошлом году мы публиковали цикл таких статей), без проблем осваивают и этот редактор. Обратите внимание, что если в **MaxEd2** пользователям приходилось самим искать для уровня текстуры или же готовить их вручную, то в **WorldEdit** доступны все изображения из оригинальной игры.

ВЕРДИКТ: Отличный набор инструментов для редактирования **F.E.A.R.** без каких-либо серьезных недостатков. Некоторые редакторы сложно освоить, но для настоящего игровостроителя это не препятствие. Высший балл!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

STARMAKER



Где взять: Устанавливается вместе с игрой. Те, у кого нет игры, могут взять **StarMaker** с нашего DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **StarMaker** предназначен для виртуальной пластической хирургии. С помощью этой утилиты можно перекраивать лица актеров до неузнаваемости.

Редактирование физиономий осуществляется интуитивно, вам даже не придется задумываться о назначении той или иной функции. Работа в **StarMaker** напоминает изготовление фоторобота. Вы просто выбираете интересующий вас параметр в меню **Advanced Mode** и перемещаете ползунки мышью. Помимо изменения внешности актеров, в редакторе также можно править характеристики персонажей.

Из явных достоинств **StarMaker** стоит отметить простоту освоения и достаточно большое количество настроек, при кор-

ректном изменении которых можно получить совершенно нового персонажа. Основные недостатки программы — нельзя делать уникальные лица (можно только изменять уже имеющиеся) и редактировать многие характеристики персонажа.

ВЕРДИКТ: **StarMaker** рекомендуется всем без исключения поклонникам **The Movies** и всем, кто просто любит поприкалываться.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

COLLISION FILE EDITOR II

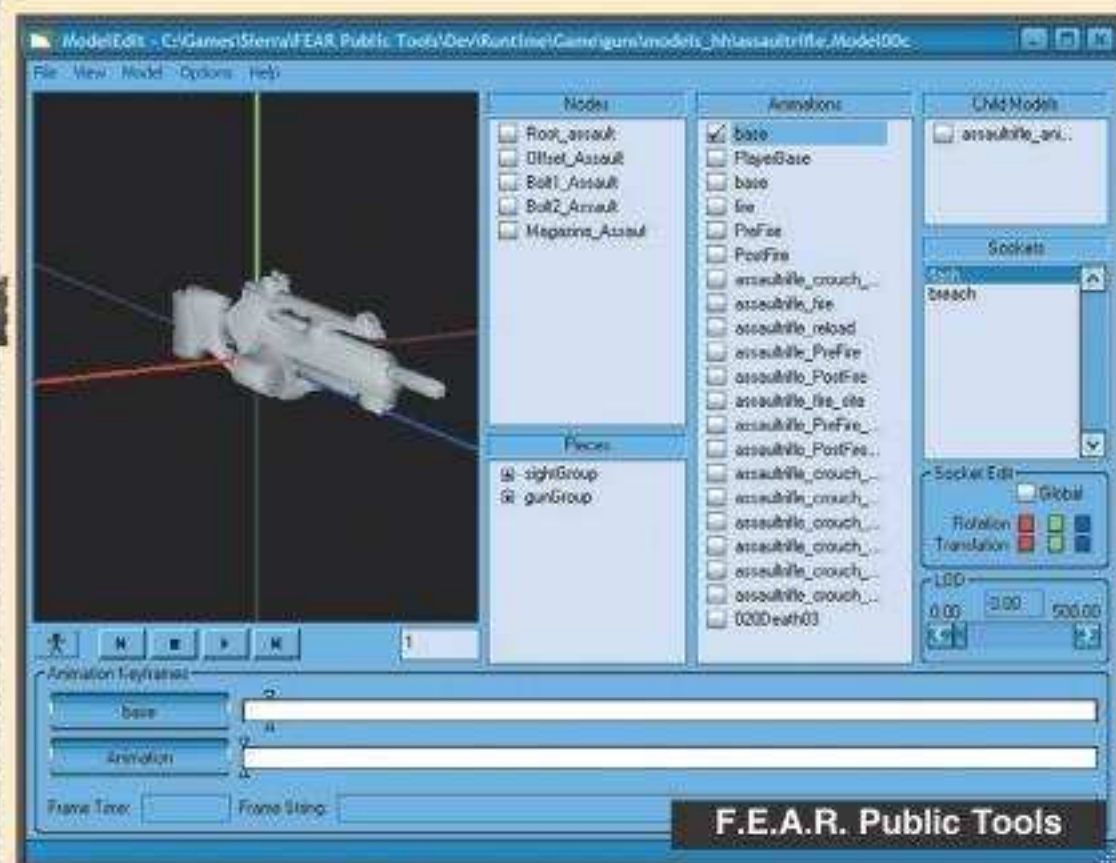
Где взять: С нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **Collision File Editor II** необходим для редактирования файлов коллизий (разрушений автомобилей) в **GTA: San Andreas**. Это первая утилита, поддерживающая новый формат **COL3**. С ее помощью можно конвертировать **COL**-файлы **GTA III/Vice City** в формат **GTA: San Andreas** и наоборот — конвертировать файлы столкновений **GTA: San Andreas** в формат двух предыдущих игр серии.

Интерфейс у программы весьма своеобразный. Все поле редактора можно поделить на две части — одно окно и поле редактирования, в самом низу две кнопки — **View Mode** и **Edit Mode**. При щелчке на кнопке **Edit Mode** в поле редактирования появляется панель инструментов, составленная из ряда вкладок, на каждой из которых расположены параметры файла коллизий.

Освоить программу сложно, хотя если подойти к делу с умом и разобрать все функции **CollEditor**, редактирование любого файла столкновений будет проходить очень быстро.

Поскольку основной функцией **Collision File Editor II** является конверсия файлов, давайте рассмотрим перевод **COL**-файла из формата **GTA III/Vice City** в формат **GTA: San Andreas**. Для того чтобы реализовать задумку,



манное, выберите пункт меню **Edit/Batch Conversion**. В поле **Conversion Settings** поставьте галочку напротив пунктов **Generate Lighting**, **Material Conversion: VC to SA** и **Optimize**. В поле **Output Version** выберите **COL3** в качестве формата файлов столкновений. Далее нажмите кнопку **Add**, чтобы добавить файлы, предназначенные для конверсии. Выделите добавленные файлы. После того как будут выполнены все вышеуказанные действия, нажмите кнопку **OK**. Появится новое окно с заголовком **Surface Lighting Generator**, в котором вы должны указать интенсивность освещения. Убедитесь, что напротив пункта **Use Directional Light Source** стоит галочка. Если вы хотите сделать объект полностью освещенным, смело убирайте галочку. Нажмите кнопку **OK**. Объект будет конвертирован в формат GTA: San Andreas. Не забудьте сохранить изменения.

Неоспоримым достоинством редактора является возможность выбора типа поверхности строения. Например, вы можете назначить созданному объекту любой материал, имеющийся в игре: трава, вода, металл, песок, грязь, дорожное покрытие.

Программа практически лишена недостатков. Удивительно, но факт — при более глубоком изучении утилиты обычно наткнешься на какие-то дополнительные возможности, а вовсе не на ошибки.

ВЕРДИКТ: Единственный в своем роде редактор COL3-файлов игры GTA: San Andreas со множеством возможностей и практически без ошибок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

SA HANDLING EDITOR

Где взять: С нашего DVD

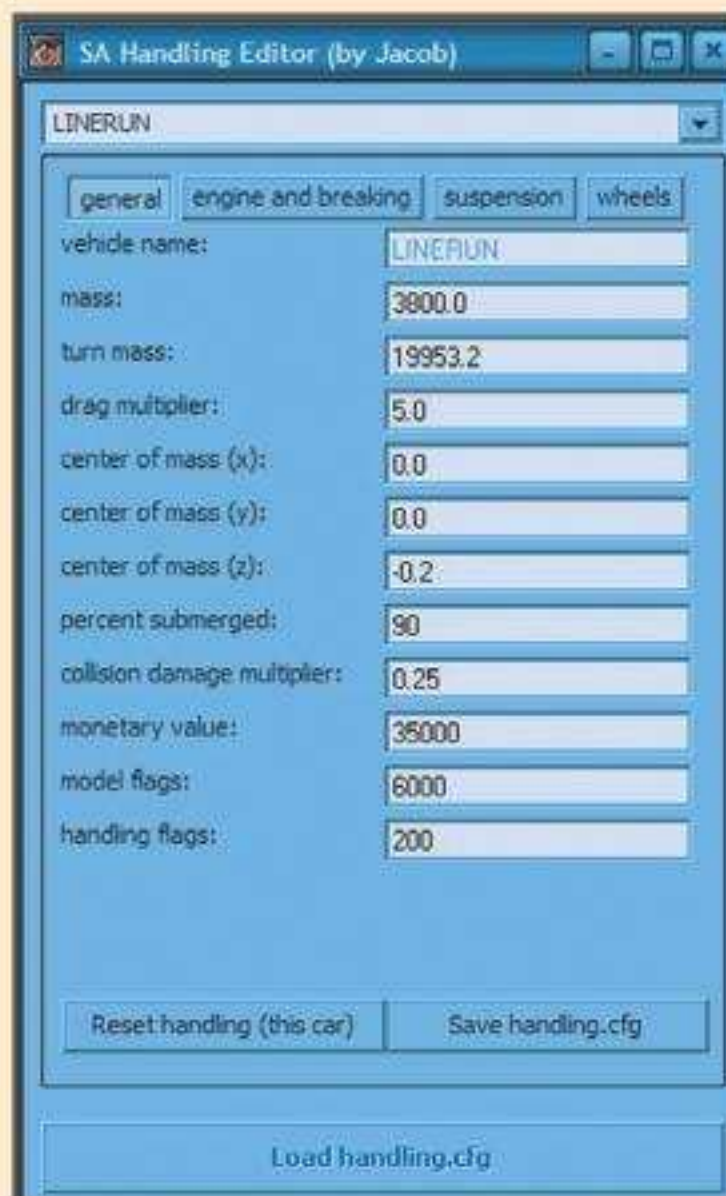
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор **SA Handling Editor** предназначен для изменения характеристик транспортных средств GTA: San Andreas. Интерфейс у программы очень простой — всего лишь одна форма, на поверхности которой расположены различные поля, в которые, в свою очередь, заносится информация из файла **handling.cfg**. Напротив полей расположены некоторые комментарии, или так называемые **label'ы**.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD



На нашем диске (в рубрике «Игровой») вы не только найдете все утилиты, упомянутые в этой статье, но и ознакомитесь с их более детальными описаниями, а также прочтаете небольшие уроки по работе в самых важных редакторах.

С этого момента технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации моделей и прочим прикладным вопросам, будут публиковаться именно на диске, а не в журнале.



Чтобы начать работу в редакторе, достаточно кликнуть мышью по кнопке **Load handling.cfg** и вбить в появившемся окне полный путь к файлу (например, **C:\Games\Gta_SA\DATA\handling.cfg**). После этого можете приступить к редактированию оригинальных настроек. Изменению поддаются практически все параметры — масса авто, максимальная скорость, тип двигателя, стоимость.

Текущие установки изменяются прописыванием новых значений в поля редактора. Вы без особых проблем сможете превратить простую легковушку в танк или устроить

апокалипсис на улицах города, установив самые нелепые настройки транспортным средствам.

ВЕРДИКТ: Несложный редактор для редактирования параметров транспортных средств GTA: San Andreas.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ZANOZA MODELER V1.07B

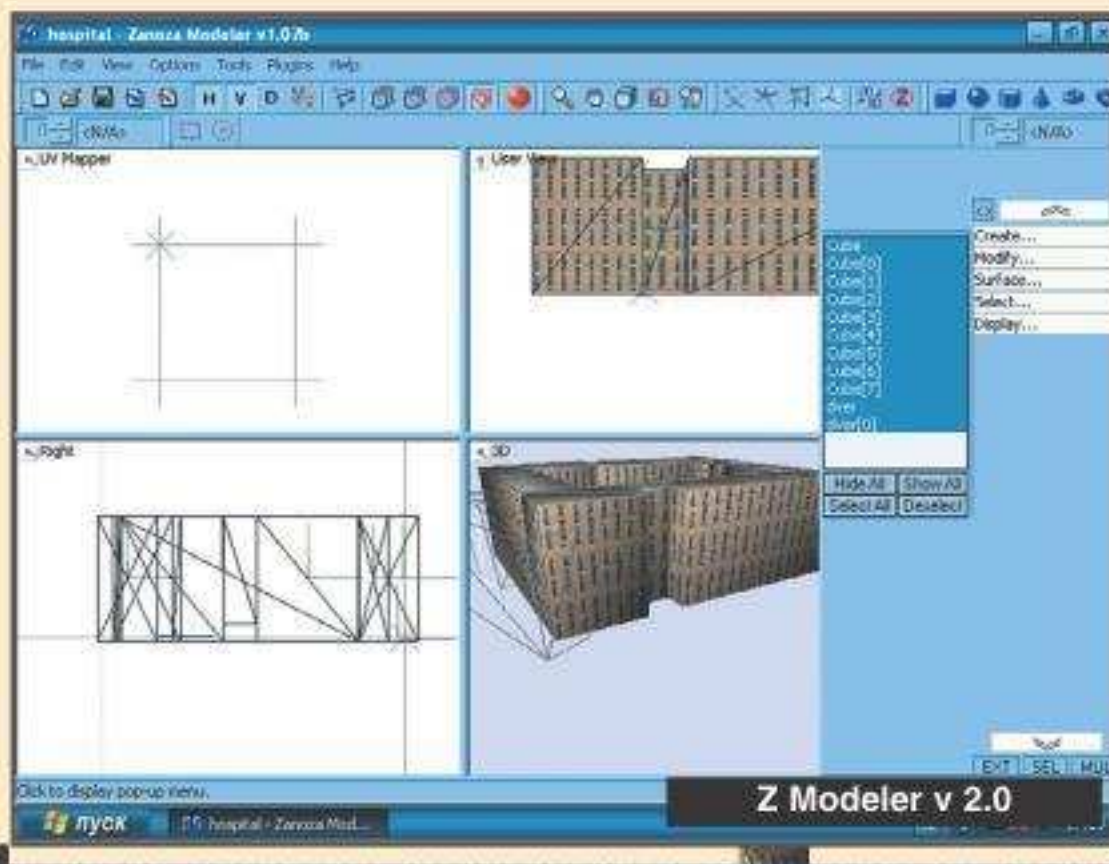
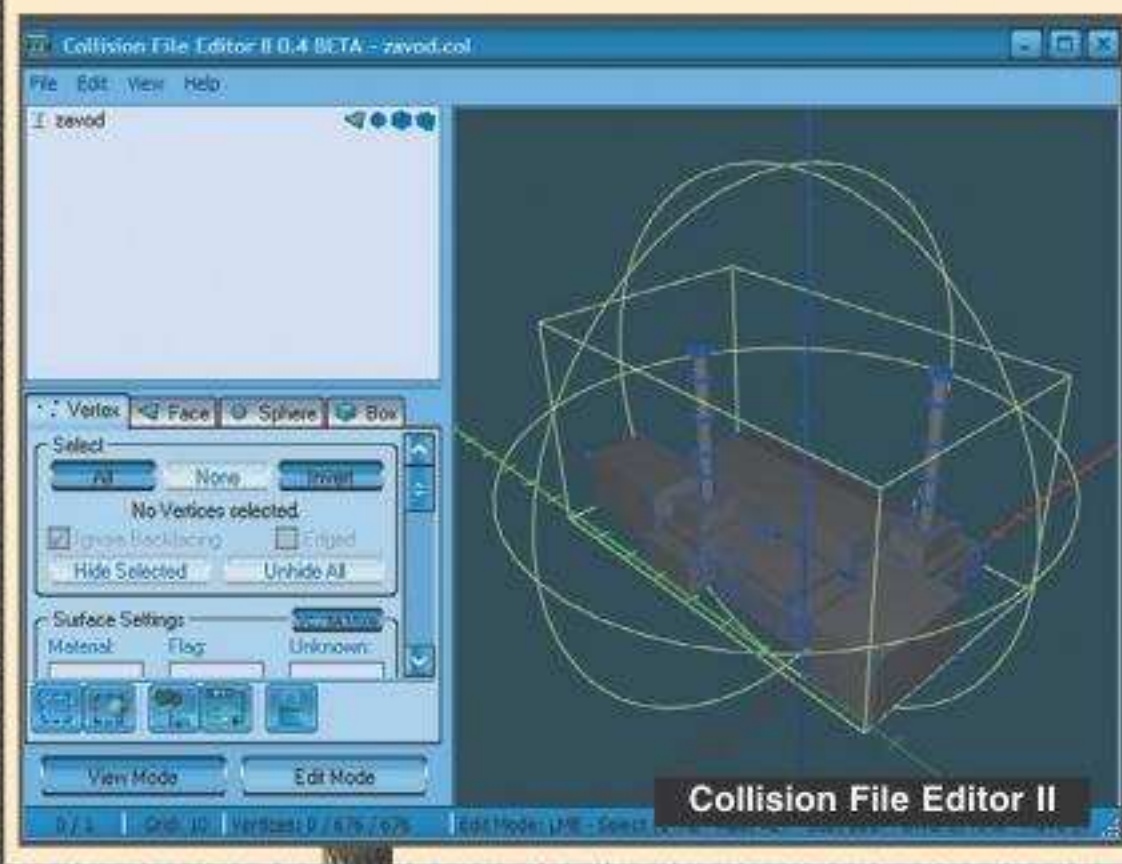
Где взять: С наших CD/DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Недавно вышел **Z Modeler v 2.0**, но популярностью среди пользователей по-прежнему пользуется именно версия **v1.07b** — профессиональная программа для создания и редактирования моделей. С ее помощью можно создавать 3D-объекты абсолютно любой сложности — транспортные средства, здания, ландшафт. Освоить «Занозу» на порядок проще, чем 3ds Max или любой другой «большой» пакет трехмерной графики, а функций в программе хватит большинству начинающих игровых разработчиков. Так зачем тратить месяцы и даже годы на освоение «Макса» и «Майи», если вам вполне подойдет и «Заноза»?

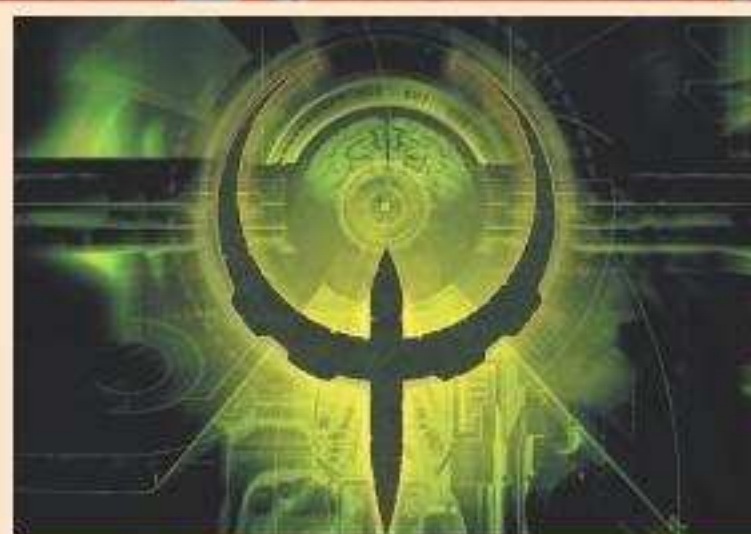
При изучении игровых форумов, где обсуждается 3D-моделирование в Z Modeler, складывается ощущение, что освоить программу очень сложно. На деле же разобраться в ней можно за несколько дней. Для освоения утилиты на нормальном уровне хватит недели.

ВЕРДИКТ: «Заноза» будет интересна как начинающим пользователям, так и тем, кто уже давно занимается 3D-моделированием. Средний уровень сложности, простота освоения и практически неограниченные возможности.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10



НАШЕСТВИЕ СТРОГГОВ



АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL: RUБРИКИ: SAMEDEV@IGROMANIA.RU

Десантник Мэттью Кейн медленно идет по длинному темному коридору. Вдали мерцает слабая лампочка. Кейн замечает чью-то тень, бежит вперед — там строгг. Огромный монстр вскидывает оружие, делает несколько выстрелов и прячется за угол. Солдат следует за ним и оказывается в опасной близости от противника. Строгг со всего маху бьет человека своей когтистой лапой, но Кейн уже готов к такому повороту событий. В невероятном прыжке он уворачивается от удара и точным выстрелом из дробовика разносит на куски голову монстра. Тем временем помещение заполняют все новые и новые строгги...

Примерно так будут вести себя враги в новой модификации для **Quake 4**, которую мы с вами сегодня создадим. Ведь один из главных недостатков Q4 — это крайне слабый AI. Туповатые и трусоватые монстры не способны составить серьезной конкуренции хорошему игроку. Разве что на высоких уровнях сложности — но в этом случае они берут не умением, а числом. В нашем моде сила и интеллект врагов будут весьма близки к **F.E.A.R.**. Кроме того, боевые навыки главного героя будут прокачаны так, чтобы он мог на равных драться с поумневшими тварями.



МАТЧАСТЬ

Отправной пункт — архив **pak001.pk4**, находящийся по адресу <каталог игры>\q4base. Это самый обычный ZIP-файл с множеством подкаталогов. Больше всего нас интересует дирек-

тория \defai. Здесь лежат файлы с алгоритмами поведения NPC и монстров (см. файлы с приставками **char** и **monster**).

Тут же размещено несколько файлов общего характера с описанием поведения тех или иных групп персонажей. Файл **actor.def** содержит общие правила поведения NPC, **monster_default.def** — характеристики монстров, а **attack_base.def** — параметры атаки и монстров, и NPC.

Обратите внимание на то, что многие характеристики из **actor.def**, **monster_default.def** и **attack_base.def** вы найдете также в других файлах этой папки, там они заменяют исходные показатели отдельно взятых врагов.



ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ОСМОТР

Для начала изучим характеристики файлов **actor.def** и **monster_default.def**. Многие из них дублируются в файлах, посвященных тому или иному монстру. Если вы захотите изменить значение одного из этих параметров для определенного оппонента, сразу обращайтесь к файлу, который соответствует данному монстру. Переходим к разбору основных параметров:

fov — поле зрения противника.

remove_on_death — этот параметр определяет, исчезает ли тело героя сразу после его смерти (1 — да, 0 — нет).

burnaway — продолжительность «жизни» трупа (в секундах). Этой характеристикой наделены только те NPC и монстры, в

файле которых предыдущего параметра нет вообще (в этом случае игра обращается к исходному значению атрибута в файле **actor.def**) или его значение равно нулю. Рекомендуется увеличить значение этой характеристики до 30—50. Эту операцию можно (и нужно) проделать с файлами **actor.def**, **monster_harvester_combat.def**, **monster_makron.def**, **monster_network_guardian.def**, **monster_strogg_hover.def** и **monster_strogg_marine.def**. Тогда тела монстров перестанут исчезать непонятно куда. Но учтите, если у вас не очень мощный компьютер, то при значении, близком к 50, игра может подтормаживать.

attackRange — радиус атаки.

actionTimer_rangedAttack_rate — скорость проведения персонажем дальнбойной атаки.

action_jumpBack_maxRange — максимальное расстояние, которое герой может преодолеть с помощью прыжка назад.

action_meleeAttack_minRange — минимальная дальность атаки при использовании оружия ближнего боя.

action_meleeAttack_maxRange — максимальная дальность атаки оружием ближнего боя.

action_rangedAttack_minRange — минимальная дистанция, которую может покрыть дальнбойная атака.

action_rangedAttack_maxRange — максимальная дистанция, которую может покрыть дальнбойная атака.

action_leapAttack_rate — быстрота нанесения монстром удара в прыжке.



Даже опытному игроку с обновленным оружейным арсеналом (созданием нового оружия, напомним, мы занимались в предыдущем вскрытии) придется попотеть, чтобы справиться с самыми слабыми строггами.

action_crouch_rate — скорость передвижения героя при передвижении на карачках.

fly_offset — максимальная высота полета. Эта и следующие настройки воздействуют только на летающих тварей.

fly_speed — скорость полета.



ПРОМЫВКА МОЗГОВ

После редактирования указанных значений враги станут заметно умнее. Прodelать описанные далее операции желательно со всеми файлами каталога **\defai**, относящимися к монстрам (напомню, что в имени таких файлов присутствует приставка **monster**), в том числе и с базовыми файлами (**actor.def** и **monster_default.def**). Всего в игре 33 файла с описанием монстров (но нужные атрибуты есть не во всех).

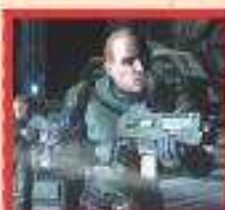
Давайте внесем следующие изменения. Повысьте в полтора раза значения характеристик **attackRange** и **action_rangedAttack_maxRange**. Враги уподобятся снайперам и смогут отстреливать вас с дальней дистанции. Помимо того, многие из них во время атаки больше не будут бездумно бежать на игрока. Увеличьте в 1,2 раза значения показателя **action_meleeAttack_maxRange**. Противники начнут стрелять эффективнее не только на дальних дистанциях, но и в ближнем бою.

В полтора раза повысьте значения параметров **fly_speed**, **action_jumpBack_maxRange**, **action_crouch_rate** и **action_leapAttack_rate**. Монстры будут носиться как угорелые (а некоторые даже летать) и благодаря корректировке последней настройки станут наносить удары с молниеносной быстротой. Внезапность нападения — вот главный козырь строгов нового поколения.



ПЕРЕСАДКА ОРГАНОВ

Теперь обратимся к другому, не менее важному файлу — **attack_base.def**. В нем задаются атрибуты оружия. Если персонаж или монстр наделен каким-то уникальным видом атаки, ее свойства прописываются в файле, который относится непосредственно к этому субъекту. Каждому оружию соответствует определенный раздел (напомню, что содержимое разделов заключается в фигурные скобки). На-



ГЕРОЙ-СУПЕРМЕН

После правки файлов из папки **\defai** ваши враги стали сильнее. Если вы не относите себя к геймерам экстра-класса, вам понадобится также улучшить боевые навыки главного героя. В этом вам поможет файл **player.def** (он хранит в себе игровые параметры, касающиеся непосредственно Мэттью Кейна) из каталога **\def** архива **pak001.pk4**. Все интересующие нас параметры собраны в блоке **entityDef player_marine**.

Немного увеличьте высоту прыжка игрока, присвоив показателю **pm_jumpheight** значение 55. Отныне вам будет значительно легче уворачиваться от атак снизу и спастись от взрывов, отпрыгивая в сторону. Величину шага (**pm_stepsize**) тоже чуть-чуть поднимем — до отметки 20. Это поможет умелым игрокам избегать выстрелов противников, ведь стрейфиться теперь можно на более далекое расстояние. Развивая тему скорости передвижения игрока, подправим значения характеристик **pm_speed** (определяет скорость, которую герой развивает на бегу), **pm_walkspeed** (скорость ходьбы), **pm_crouchespeed** (быстрота передвижения в приседе) и **pm_noclipsspeed** (скорость бега при отсутствии в руках пушки). В оригинальной игре скорости обычной ходьбы и ходьбы в приседе почему-то равны. Исправим это недоразумение, заодно сделав главного героя более быстрым. Для этого первому атрибуту пропишите значение 180, второму — 100, третьему — 90, четвертому — 275. Корректировка этих параметров, как и в предыдущих двух случаях, придаст главному герою увертливости.

Следующие две наши жертвы — настройки **pm_minviewpitch** и **pm_maxviewpitch**, определяющие, соответственно, как высоко Кейн может поднять голову и как низко ее опустить. И здесь мы опять видим странную недоработку со стороны разработчиков. В реальной жизни человек, нагнувшись, может худо-бедно разглядеть, что делается у него за спиной. В игре такой возможности нет... до тех пор, пока вы не замените значения этих параметров на -120 и 120.

Сделаем нашего героя более выносливым, повысив значения характеристик **pm_stamina** (время, в течение которого игрок может бегать без остановки) и **pm_staminarate** (скорость восстановления сил), соответственно, до 15 и 0,85.

Наконец, добавим Кейну живучести. В этом вам поможет правка показателей **health** (стартовое здоровье игрока), **maxhealth** (максимальное количество жизней) и **maxarmor** (максимальное количество брони). Первому и второму из них пропишите числа 150, последнему — 120.

Новому главному герою по плечу даже самые сильные и разумные монстры.

пример, второй блок (**entityDef damage_railgun_base**) задает урон от рэйлгана, третий (**entityDef damage_bullet_base**) — от стрелкового оружия, четвертый (**entityDef melee_monster_base**) — от ударов конечностями. Начальный раздел файла (**entityDef damage_monster_base**) содержит общие параметры атаки.

В отдельную группу блоков вынесены характеристики снарядов, которыми стреляет оружие ваших врагов. Это разделы **entityDef projectile_base** (несет в себе общие параметры всех снарядов), **entityDef projectile_bullet_base** (пуля), **entityDef projectile_nail_base** (гвоздь), **entityDef projectile_blaster_base** (бластер), **entityDef projectile_grenade_base** (граната), **entityDef projectile_rocket_base** (ракета). По составу эти блоки во многом напоминают перечисленные выше разделы, но есть и уникальные характеристики.



АТАКА

Вернемся к первой группе разделов файла, которые определяют повреждения от различных видов атаки. Во всех этих блоках вы обнаружите следующие показатели:

damage — ущерб от данного вида атаки.

deathPushMin — минимальное расстояние, на которое может отлететь убитый из этого оружия герой.

deathPushMax — максимальное расстояние.

Что касается второй категории блоков (содержащих, напомню, параметры снарядов), то здесь имеются следующие атрибуты: **velocity** (иногда настройка именуется как **speed**) — скорость полета снаряда (задается по трем осям координат: X, Y, Z).

angular_velocity — угловая скорость.



Щит монстра-гладиатора способен теперь функционировать порядка десяти секунд, благодаря изменению настройки **shieldDelay**.



В нашем моде эту тварь лучше не подпускать к себе: один ее точный удар способен отнять у игрока половину жизни.



В увертливости монстрам тоже не откажешь.

Данная характеристика есть только у гранат и идентичных им снарядов.

gravity — гравитация полета снаряда.

Повысьте значения показателя **damage** и **velocity**, соответственно, в 1,2 и 1,5 раза. В результате огнестрельные атаки врагов станут куда более опасными, чем в оригинале.

В файлах, посвященных конкретным врагам, есть показатели, которых нет в базовом файле. А именно:

health — здоровье персонажа.

minshots — минимальное количество выстрелов, которое противник производит в течение одной атаки. Потом наступает небольшая передышка, чтобы игрок смог убить его.

maxshots — максимальное количество выстрелов.

maxLostVisTime — максимальное время, на которое теряющий бдительность враг может потерять из вида игрока, даже если тот особо не прячется.

look_max — максимальное расстояние, на котором персонаж может разглядеть свою жертву. Или попросту зоркость персонажа (определяется в системе координат X, Y и Z).

shieldDelay — время, которое уходит у монстра на то, чтобы активизировать щит.

ТАКТИЧЕСКИЕ ИЗЫСКИ



Четыре приведенных далее атрибута определяют тактику боя разных монстров. Каждая из настроек принимает только два значения: 0 и 1. При нуле монстры этой тактикой не пользуются, при единичке, наоборот, пользуются.

tactical_ranged — тактика обстрела жертвы издалека.

tactical_rush — постоянная погоня за обнаруженной целью. При этом монстр старается атаковать в ближнем бою.

tactical_cover — при этой тактике монстр всячески старается прикрывать своих товарищей, если они находятся поблизости.

tactical_hide — монстр прячется.

awareRange — дистанция между вами и монстром, при которой тот начинает чув-

ствовать ваше приближение и готовится к отражению атак или нападению (зависит от того, каким тактическим действиям вы его обучили). Стоит отметить, что это важное качество есть только у нескольких ваших неприятелей.



УНИКАЛЬНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Каждый монстр в Quake 4 имеет несколько параметров атаки. Некоторые из них есть в файле

monster_default.def (например, **action_meleeAttack_minRange** или **action_meleeAttack_maxRange**). У многих монстров есть также какие-то свои уникальные движения (в том числе и атакующего характера). Каждое из этих движений описывается несколькими параметрами:

action_X — наличие движения X (в файлах вместо X указывается название движения) в арсенале персонажа.

action_X_minRange — минимальная дистанция, которую «покрывает» движение. Если это какой-то вид атаки (как в большинстве случаев), то здесь определяется ее дальность.

action_X_maxRange — максимальная дистанция.

action_X_rate — быстрота движения.

X_accuracy — меткость данного типа атаки.



УСИЛЕНИЕ СТРОГОВ

Приступим к изменению значений — как в файле **attack_base.def**, так и в тех, что соответ-

ствуют определенным монстрам. Во-первых, сделайте врагов более живучими, умножив на 1,2 значения атрибута **health** у всех строггов. Во-вторых, крайне желательно увеличить на столько же характеристики **maxshots**, дабы монстры могли атаковать вас более интенсивно. В-третьих, понизьте на единицу значение параметра **maxLostVisTime** (тварей с этим параметром всего четыре), дабы противники стали более бдительными. В-четвертых, не помеша-

ет сделать супостатов более «тактичными». Большинство врагов желательно обучить минимум трем тактическим установкам. Для этого тройке параметров с названиями, начинающимися со слова **tactical**, поставьте в значение единицу. Пусть это будут различные вариации для разных тварей: у одних задействуйте первые три тактики, у других — последние три (можно использовать и другие комбинации). Тогда у ваших соперников появится свобода выбора поведения. Понятно, что какие-то из них будут преобладать в тот или иной момент игры. Возможно, даже монстры не всегда будут выбирать наиболее правильную и подходящую в тот или иной момент тактику. Но чего у новых врагов не отнять — так это непредсказуемости. Вы не будете знать наверняка, что они выкинут в следующий раз.

Кроме того, игрокам высокого класса рекомендуется сделать коронные атаки различных строггов более эффективными, редактируя значения атрибутов с именами, начинающимися со слова **action**. Многие враги не наделены подобными движениями, соответствующие характеристики у них отсутствуют. У тех монстров, у которых данный параметр присутствует, атрибуты **action_X** и **X_accuracy** лучше повысить в 1,2 раза. Данная операция не является обязательной, так как ранее мы уже увеличили радиус стандартных атак монстров.

Настоящие профи могут обратиться и к другим настройкам AI, которые остались без внимания, и подкорректировать их значения, дабы еще усложнить себе жизнь.

■ ■ ■

Что же мы имеем в итоге? Сильные, живучие, ловкие, быстрые, увертливые монстры на фоне более динамичного геймплея. Враги теперь практически ни в чем не уступают игроку. Ко всему прочему у них появилась свобода выбора. Вы никогда не знаете заранее, как атакует вас тот или иной противник в следующий раз. Да, сражаться с такими монстрами очень непросто. Но как, черт возьми, приятно воевать с почти равными себе соперниками! ■



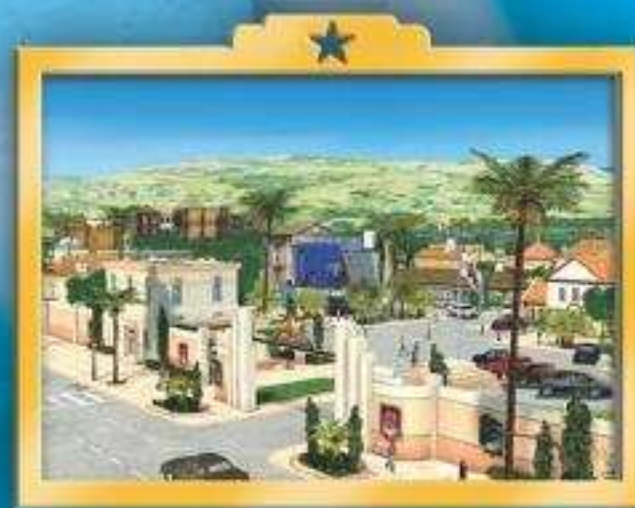
С таким здоровьем и броней игроку по силам справиться практически с любыми соперниками. Даже с такими грозными, как в нашем моде.



После правки параметра **pm_jumpheight** наш герой способен совершать акробатические прыжки.

The MOVIES™

Фабрика грез



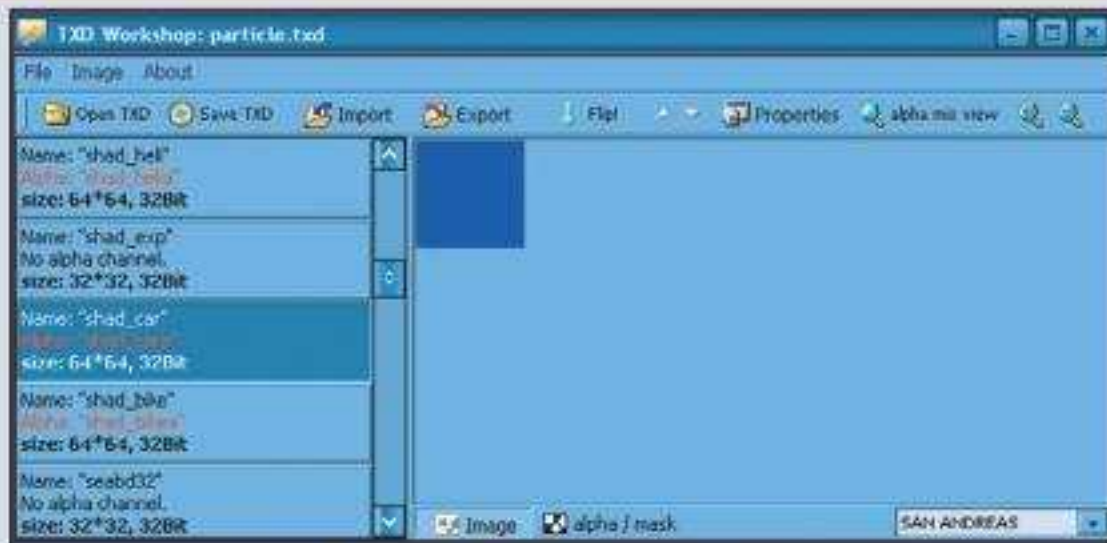
- **Добро пожаловать в Голливуд!**
Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**
Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевр.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Очень хочу сделать машинам в GTA: San Andreas неоновую подсветку днища. Но как?



Редактор Txd Workshop в действии.

Для начала вам придется вскрыть архив с изображениями спецэффектов, теней и частиц, найти в нем текстуру тени днища автомобиля и заменить ее на картинку собственного производства.

Для того чтобы реализовать задуманное, вам понадобится редактор текстур (чтобы открыть заветный файл) и графический редактор (чтобы отредактировать извлеченное изображение). Программ для просмотра, извлечения и замены текстур для GTA: San Andreas великое множество.

Возьмем самую простую и самую распространенную — редактор Txd Workshop v 4.0b. Запустите его, зайдите в пункт меню **File/Open**, откройте файл **particle.txd** (находится в папке **Models** игры).

Когда архив будет загружен, вы увидите длинный список текстур. Отыщите среди них текстуру с названием **shad_car**. На панели управления кликните по кнопке **Export** и сохраните изображение на жесткий диск, выбрав при этом формат BMP или TGA.

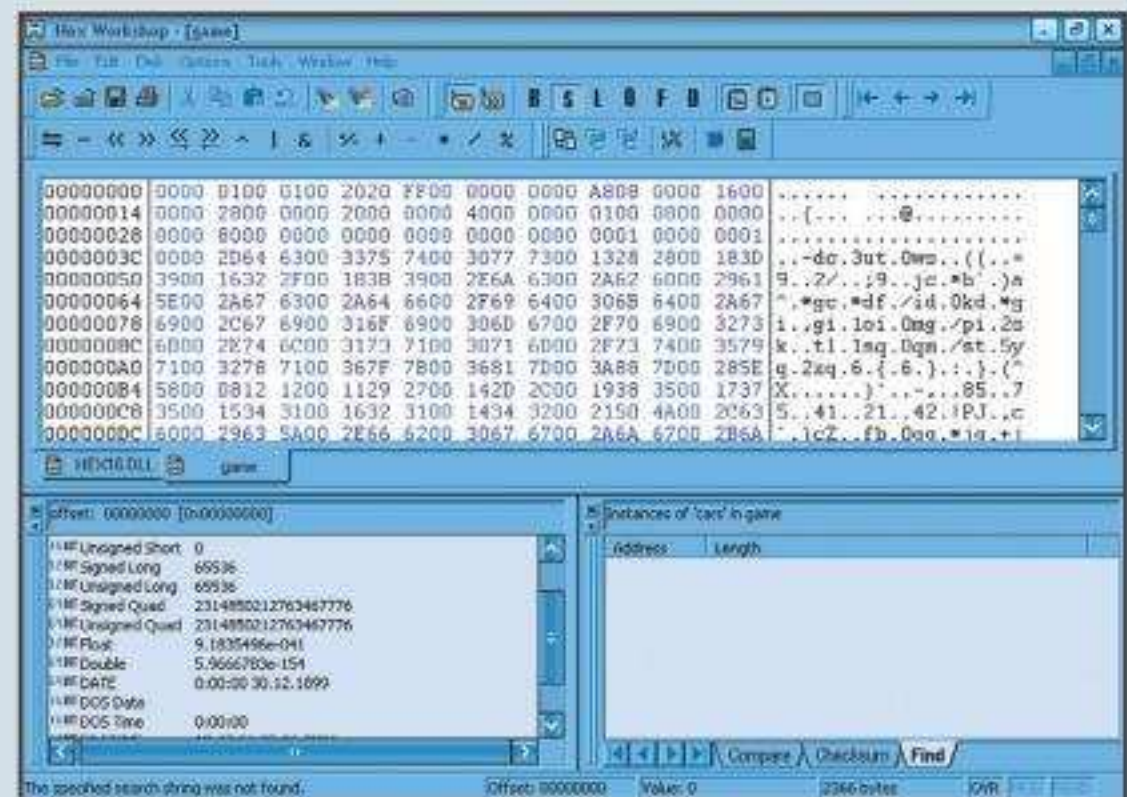
Перерисуйте текстуру в любом графическом пакете. Снова запустите редактор (если вы его закрыли), откройте файл **particle.txd** и отыщите в списке изображений текстуру **shad_car**. На инструментальной панели нажмите кнопку **Import** и импортируйте в txd-архив новое изображение. Сохраните изменения (**Ctrl+S**) и покиньте редактор. Можно было бы ограничиться банальной заменой изображения, но куда интересней заменить еще и альфа-канал (так называемая маска изображения).

Для просмотра маски достаточно щелкнуть по кнопке **Alpha/Mask**, расположившейся под выводимым для просмотра изображением. Состоит альфа преимущественно из оттенков черного

и белого цвета. Принцип перерисовывания альфы ничем не отличается от вышеописанных действий по импорту нового изображения, за исключением того, что текстура маски создается по следующему принципу — места текстуры, которые вы хотите сделать видимыми, должны быть покрашены только в белый цвет, участки, которые предполагается скрыть от посторонних глаз, нужно покрасить в черный цвет, а если вам понадобится сделать изображение полупрозрачным, придется прибегнуть к комбинации черного и белого цвета.

Вышеописанным способом вы сможете заменить любые игровые текстуры.

Можно ли отредактировать EXE-шник игры таким образом, чтобы необходимые мне файлы игры получили новые имена?



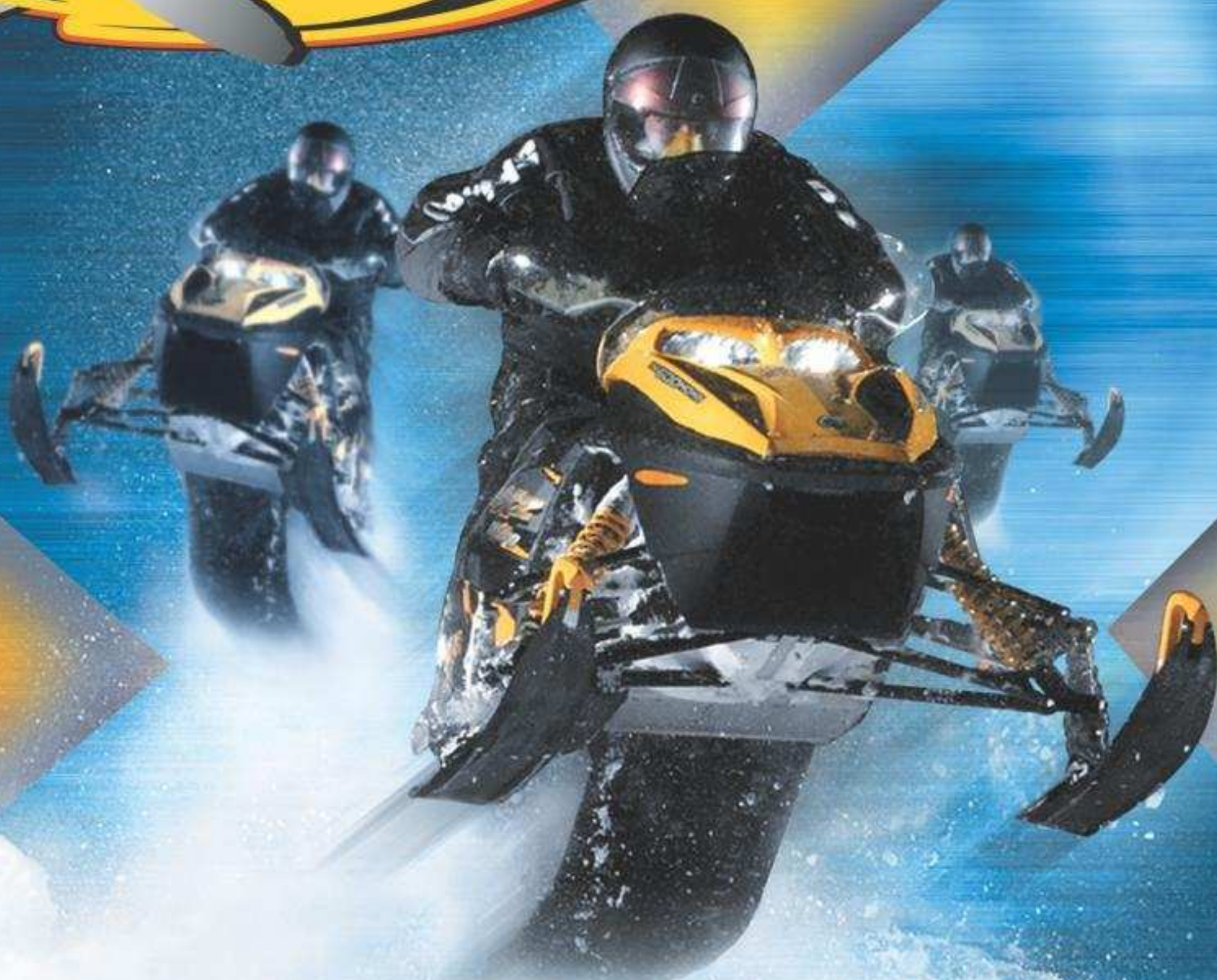
С помощью Hex Workshop и Resource Hacker можно вносить изменения почти в любые игровые ресурсы.



«Неон» на автомобилях в GTA: San Andreas.

Да, можно. Сперва поясним сам вопрос — многие, наверное, даже не поняли, зачем нужно менять оригинальные имена игровых файлов. Дело в том, что при создании своего мода (или аддона) игровые модификаторы стараются сделать такую модификацию, которая бы не меняла стандартные файлы игры. Это удобно для большинства игроков: зачастую на одну и ту же игру приходится ставить несколько модов, а если каждый из них заменяет какие-то файлы (уже измененные предыдущим модом), то запускаться будет только один мод, установленный последним.

Что же делать? Ответом на этот и некоторые другие вопросы станет программа **Hex Workshop**, предназначенная для редактирования DLL, EXE и ряда других файлов. Мы ее будем использовать для изменения данных EXE-файлов. Программу можно взять с нашего DVD. Интерфейс программы предельно прост — три поля редактирования и две очень удобные инструментальные панели. Зай-



УНИЧТОЖЬ СОПЕРНИКОВ!

- ▶ Полная степень свободы – 18 трасс без границ
- ▶ Все модели машин из линейки Ski-Doo® 2006, включая новый Freestyle™ и мощнейший MX Z™
- ▶ Экстремальные скорости и головокружительные трюки
- ▶ Проработанная физика и реальное поведение объектов
- ▶ 6 однопользовательских чемпионатов
- ▶ Сетевая игра



RESOLUTION
interactive

PLAY.TEN
interactive



ski-doo



РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2006 TM and BRP logo are trademarks of Bombardier Recreational Products Inc. or its affiliates, used under license to Resolution Interactive. For more information on SKI-DOO products, visit: www.skidoo.com © 2006 Resolution Interactive. All rights reserved. Originally developed by Daydream Software. © 2005 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

М.Бугаев

дите в пункт меню **Edit/Find** или воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+F** для вызова меню поиска. В появившемся окошке в поле **Type** выберите параметр **Text String**, в поле **Value** — название файла. После ввода данных смело жмите кнопку **OK**. После того как Hex Workshop прошерстит EXE-шник в правом нижнем поле утилиты вы увидите строки с введенным вами именем.

Дальше ищите строку с именем файла, который вы хотите переименовать. Нашли? Поднимайте свой взор в самое верхнее поле программы. Здесь виден текст — множество непонятных символов и имя заветного файла. Удаляем старое название и задаем новое. При этом количество символов в новом имени должно быть равно количеству символов в старом файле (если этого не учесть, контрольная сумма не совпадет и мод не запустится).

Со вскрытием и редактированием мы разобрались. Но давайте доведем дело до конца и поменяем иконку у нового EXE-файла. Для этого нам понадобится другая утилита — **Resource Hacker**. Всю область редактора можно разделить на два поля

боевых действий — в первом (слева) отображается список ресурсов, упакованных в EXE-файл, в правом — просматриваемые ресурсы. Чтобы загрузить данные об exe-файле, который вы собираетесь отредактировать в Resource Hacker, достаточно выбрать пункт меню **File/Open** и в появившемся окне указать полный путь к файлу. Когда как файл будет загружен, в левом поле редактора отобразится структура файла, а правое окно окажется пустым. В списке файлов/папок найдите каталог с названием **Icon**. Теперь вам необходимо отыскать в данной директории файл, содержащий иконку программы. После того, как значок будет найден, зайдите в пункт меню **Action/Replace Icon**. Перед вами появится новое окно, в котором предложат выбрать новую иконку. Для того чтобы произвести замену кликните мышкой по кнопке **Open file with new icon**. Выберите иконку из списка в поле **Select new icon** и нажмите кнопку **Replace**. Будет произведена замена. Нажатием **Ctrl+S** сохраните изменения и покиньте программу.

Вопрос месяца

Можно ли в Quake 4 пользоваться кастетом (gauntlet) в сингле и бластером (blaster) — в мультиплеере?

Да без проблем. Как вы, наверное, знаете оба вида вооружения повешены на «единичку». По умолчанию кастет доступен только в многопользовательском режиме, бластер — исключительно в сингле. Впрочем, вам не составит труда поменять их местами.

Прежде чем лезть в игровые ресурсы, сделайте резервные копии изменяемых файлов. Тогда вы сможете вернуть все на свои места без переустановки игры.

Откройте в «Блокноте» файл **player.def** из папки **\def**, лежащей в архиве **pak001.pk4** (он в свою очередь располагается в директории **Quake 4\q4base**). Найдите в этом файле следующую строку (она находится в разделе **entityDef player_marine**):

«def_weapon0» «weapon_blaster»

Замените в ней слово **blaster** на **gauntlet**. После этого первым

орудием убийства в сингле станет именно кастет.

Чтобы сделать его начальным оружием игрока (то есть тем, с которым мы начинаем игру), проверните ту же самую операцию над еще одной строкой этого же файла:

«weapon» «weapon_blaster»

Все — можете смело пользоваться кастетом в одиночном режиме игры. Настоятельно рекомендую произвести над первым оружием еще одно важное преобразование. Gauntlet изначально рассчитан на сетевую игру, поэтому мощность его невелика. Это сделано из-за того, что в многопользовательском режиме игрок сражается на равных с другими людьми, а здоровья у их персонажей куда меньше, чем у компьютерных монстров. Поэтому, чтобы кастет не был бесполезной игрушкой, очень желательно отредактировать файл **gauntlet.def** (он лежит в архиве **pak001.pk4**, папка **\def\weapons**), где прописаны его боевые характеристики. Измените значение атрибута **damage**, расположенного в заключительном блоке (**entityDef damage_gauntlet**) файла, на **75**. Теперь кастет стал очень даже эффективным оружием.

Что же касается бластера в сетевой игре, то он добавляется в нее следующим образом. Обратитесь к разделу **entityDef player_marine_mp** все того же файла **player.def**. Нас интересует следующая строка:

«def_weapon0» «weapon_gauntlet»

Замените слово **gauntlet** на **blaster**. Откройте файл **blaster.def** из директории **\def\weapons** архива **pak001.pk4** и присвойте параметру **damage** в блоках **entityDef damage_blaster** и **entityDef damage_blaster_charged** (первый из них посвящен обычному заряду бластера, второй — «накопленному») значения **6** и **35** соответственно. В результате бластер станет немного слабее. Это позволит вам избежать нарушения игрового баланса, неизбежного при переносе оружия из сингла в мультиплеер. Все — можете запускать игру и посмотреть на результаты своей работы.



Теперь кастет есть и в одиночной игре. Всем он хорош — патронов не требует, монстров потрошит только так. Одно плохо — дальность действия небольшая.

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЛКИ 2



БРЕНДОГЕНЕРАТОР

ПОЧЕМУ У ИГР ТАКИЕ ДУРАЦКИЕ НАЗВАНИЯ

Что, не можете вспомнить, как правильно — «Tom Clancy's» или «Tom Clansy's», «Mark Ecco's» или «Marc Ecco's», Battle for Middle-Earth II или Battle for Middle-earth II? А если учитывать еще разницу в написании цифр (вот Battle for Middle-Earth II или таки Battle for Middle-Earth 2)? А двоеточия (Need for Speed: Most Wanted или Need for Speed Most Wanted)? А точки, запятые, тире и апострофы (Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords или Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords)?..

Подобных тонкостей еще очень и очень много, но вам они вряд ли будут интересны. В конце концов, если уж мы делаем игровой журнал, то волей-неволей должны разбираться в таких вещах. Однако на деле проблема куда глубже, чем кажется. Название игры — это не просто набор символов или слов. Это лакмусовая бумажка, по которой зачастую можно судить о ее качестве, оригинальности, креативности разработчиков и многом-многом другом.

Клишеклишеклише

Все, кто долгое время увлекается играми, рано или поздно приходят к следующей мысли: названия большинства тайтлов составляются по одному и тому же шаблону. Если это проект по лицензии и/или очередная часть сериала, в нем обязательно должно быть упоминание бренда и разъяснение того, каким образом этот бренд использовали, — The Matrix: Path of Neo, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Command & Conquer: Generals, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (здесь сразу и франчайз, и наименование игры, и подзаголовок четвертой части). Если это что-то фэнтезийное, в название с большой вероятностью попадут слова «dark», «evil», «knight», «magic», «soul», «revenge» и иже с ними. Если это какая-нибудь стратегия, ждите слов вроде «war», «command», «zone», «combat», «strike», «Empire» или еще каких-нибудь банальностей. Если это спецназовский шутер, вам придется иметь дело со всевозможными «black», «ops», «delta», «force», «conflict» и тому подобными словесными бастардами.

После нескольких лет общения с такими

играми возникает ощущение, что названия для них придумывают специально нанятые элочки-людоедки. Возможно, мы не так уж и далеки от истины. Представьте, какие игры были бы у Элочки: Need for Speed: Поедем на извозчике, Crysis: Кр-р-расота!, Painkiller: Мрачный парниша, Star Wars: Stormtroopers' Strike — У вас вся спина белая! Как видите, эти названия вполне укладываются в те славные «традиции», которые были изобретены западными маркетологами. Перевести бы их еще на английский — вообще не заметишь подвоха.

С английским, кстати, связана весьма любопытная особенность: на языке туземцев США и Великобритании одни и те же клише и банальности режут ухо не так сильно, как на русском. Типичный пример: выкачанный из Сети трейлер фильма «Ультрафиолет» на английской мове вызывает неподдельное восхищение. Тот же самый трейлер, но на великобританском (его недавно крутили в кинотеатрах), не вызывает ничего, кроме стыда за наших локализаторов. Реплики героини Миллы Йовович, переведенные «напрямую», звучат просто-напросто по-идиотски.

С играми то же самое. Основная масса локализаторов ограничивается прямым переводом названия, а уж на то, как оно звучит, почти никто не обращает внимания. Так появляются игры типа «Воля и разум» (стратегия об американских методах насаждения демократии; созвучно скорее с названием фильма «Разум и чувства», мелодрамой от Энга Ли), «Проект: Снежная слепота» (Project: Snowblind), «Пункт назначения: Берлин» (Beyond Normandy: Assignment Berlin), «Сломанный меч 3. Спящий дракон» (Broken Sword: The Sleeping Dragon), «Стрелки и разводы» (разводы, ага) и «Горький Зеро 2: В лучах Авроры», (ноу комментс, ибо комментс тут могут быть исключительно непечатные). Справедливости ради надо сказать, что есть и удачные названия (Prince of Persia: Схватка с судьбой, Похождения Ларри: Кончить с отличием!), но это скорее исключения, подтверждающие правило.

Отечественные разработки не отстают. «Фаза: Исход» (фаза чего? исход куда?), «Волкодав: Месть Серого Пса» (да-да, месть, блин, Серого Пса), «Вторая мировая:

Со временем у любого сотрудника игрового издания вырабатывается условный рефлекс: всегда и везде проверять названия игр, даже если ты знаешь их назубок. Даже если ты посвятил этим играм сотни часов своей жизни. Даже если эти названия ты писал во вчерашней статье.

Такая паранойя объясняется не только боязнью ошибиться (поставишь не там запятую или ошибешься на одну букву — читатели живьем съедят), но и тем, что большинство игр получают при рождении безумно замороченные названия. Простой тест: просмотрите список превью и обзоров в этом номере, а затем попытайтесь переписать их названия на лист бумаги, не подглядывая в журнал и не допустив ни одной ошибки.



Во всем мире игра, известная нам как «Меркурий-8», вышла под названием Space Hack. Для Великобритании придумали другое, предельно идиотское название — Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary.

Стратегия победы» (бессмысленный и ни о чем не говорящий подзаголовок) — список можно продолжить, но общая картина уже и так ясна.

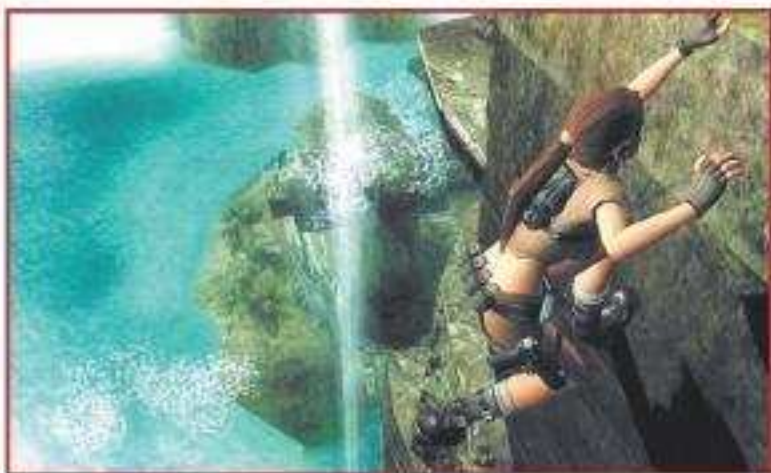
Много букв, ниасилил

Проблема дурацких названий существует уже давно, и не мы первые обратили на нее внимание. Пару лет назад Скотт Миллер, совладелец 3D Realms, придумал очевидные на первый взгляд, но до сих пор мало кем понимаемые правила наименования игр (http://dukenukem.typepad.com/game_matters/2004/02/the_name_of_the.html).

1) Название должно быть простым и коротким, в идеале — одно слово из пяти-восьми символов. Если вы думаете, что это невозможно, вспомните, что большинство самых известных игр подпадают под данное правило — Mario, Pac-Man, DOOM, Half-Life, Diablo, The Sims, Sonic, Halo, Max Payne. А теперь сравните-ка это с каким-нибудь Ys: The Ark of Napishtim (игра для PSP) или MVP 06 NCAA Baseball.

От себя добавим, что если название звучное и запоминающееся, то правило №1 можно не принимать во внимание. Nintendogs, Devil May Cry, Metal Gear Solid и No One Lives Forever знают все, хотя эти наименования состоят вовсе не из пяти-восьми символов.

Второе исключение — когда название сокращается до удобной аббревиатуры. Need for Speed легко схлопывается до NFS, Grand Theft Auto — до GTA.



Burnout Legends и Tomb Raider: Legend. Две разные игры с одинаково бессмысленными подзаголовками.

Спорт-опрос

от журнала "Игромания" и компании "Трасса"

(эксклюзивного дистрибьютора марки Vans в России и СНГ)

при поддержке компании Gillette



В Europe's End разошелся неплохим тиражом. В США, где игра была издана под непонятным названием Indigo Prophecy, ее почти не заметили.

2) Знаки препинания в любом их проявлении нужно убивать на корню. Речь идет не только о наших любимых двоеточиях, которыми обычно отделяются подзаголовки. Некоторые разработчики вставляют знаки препинания там, где они совсем не нужны. Ради интереса попробуйте написать «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl» и посмотрите, сколько у вас на это уйдет времени.

Затем поэкспериментируйте с играми компании MiST land — South. Начать рекомендую с чего-нибудь легкого, например, «Код доступа: РАЙ»: первые два слова написаны без всяких извратов, зато потом следует двоеточие и слово «РАЙ» прописными буквами. Следующая ступень просветления — «АЛЬФА: антитеррор — Мужская работа». «АЛЬФА» — прописными буквами, затем двоеточие, «антитеррор» строчными, тире, «Мужская работа» — снова с прописной. И полная нирвана — название самой компании: «MiST» пишется прописными (за исключением второй буквы), «land» — строчными, далее тире и слово «South» с заглавной буквы. После того, как вы сможете без ошибок воспроизвести это название, диктант по китайскому языку покажется сущей безделицей.

3) «Номерных» названий желательно избегать. Half-Life 2 и Final Fantasy XII — это еще куда ни шло, но как бы вы восприняли Half-Life 5 и Final Fantasy XVII? И если первый вариант маловероятен, то в случае с «Финалкой» такое вполне возможно — традиция-с.

Более того, добавляет Скотт, не стоит вообще позиционировать игру как продолжение — лучше преподнести ее как новый эпизод. Сиквелы обесценивают игру, ведь покупатели рассматривают их как паразитирование на славном имени оригинала. В кинематографе это поняли давно, с некоторых пор это начали понимать и в игровой индустрии — см. серию Splinter Cell и последние три части Prince of Persia.

4) Бессмысленные и банальные названия — еще одна болящая мозоль. От «переизбытка» фантазии играм часто дают такие «имена», что хоть стой, хоть падай. Представьте, что в игровой магазин заходит нормальный человек, который не читает журналы и не разбирается в играх (работа с девяти до шести, жена, ребенок, машина в кредит), и видит диск Act of War: Direct Action. Как это он это переведет? «Акт войны: Прямое действие». О чем ему это скажет? Да ни о чем.

Человек скользит взглядом дальше, видит еще несколько таких



F.E.A.R. Редкий случай, когда название с извратом получилось удачным.

Подождал к концу "Спорт-опрос", объявленный в декабрьском номере журнала "Игромания". Мы получили около трех тысяч писем из всех уголков России и ближнего зарубежья. Случайным образом из всего этого множества анкет были выбраны двадцать восемь счастливиц, которые и получают призы от фирм Vans и Gillette.

Итак, мы рады представить вам трех главных победителей спорт-опроса:

Топовые кеды марки Vans и джинсы Vans получает Шеванов Александр из города Смоленска. Он завоевал первое место в нашем конкурсе.

Второе место, а вместе с ним стильную футболку Vans в комплекте с джинсами Vans получает Михайлин Кирилл из Томска.

Третье, но отнюдь не последнее место занял житель Санкт-Петербурга Леверов Алексей, в качестве приза ему достаются модная кепка Vans с джинсами Vans.

Однако на этом список призеров не исчерпан! Представляем вам двадцать пять победителей, которым достаются наборы для бритья Gillette (гель для бритья + афтершейв + дезодорант):

1. Марьенков Григорий Юрьевич, г. Орел
2. Камм Геннадий Михайлович, г. Одесса
3. Юрий Александрович Запечный, г. Москва
4. Левин Евгений Александрович, г. Москва
5. Гилев Игорь Александрович, г. Соликамск
6. Лобцов Александр Викторович, г. Москва
7. Новиков Максим Викторович, г. Вилучинск
8. Халиуллин Руслан Марсельевич, г. Чистополь
9. Руженский Анатолий Васильевич, г. Лесозаводск
10. Нагорный Евгений Анатольевич, г. Луганск
11. Федоров Николай Сергеевич, г. Щелково
12. Манахов Артем Анатольевич, г. Новороссийск
13. Семенищев Илья, г. Екатеринбург
14. Шкляровский Дмитрий, г. Новая Ладога
15. Табаров Тимур, г. Приаргунск
16. Мурашко Владимир, г. Ханты-Мансийск
17. Красюк Алексей, г. Рязань
18. Карачинов Иван Владимирович, г. Москва
19. Сагиров Роман Рамизович, г. Мегион
20. Пригонский Филипп Юрьевич, г. Санкт-Петербург
21. Маслов Василий, г. Астрахань
22. Орхипенко Олег, г. Краснодар
23. Яровенко Дмитрий, г. Сыктывкар
24. Прокопчук Александр, г. Самара
25. Арбенкин Иван, г. Иваново

Компании Vans и Gillette поздравляют победителей "Спорт-опроса"! Журнал "Игромания" присоединяется к поздравлениям!

По вопросам получения призов вы можете обращаться в редакцию по телефону: (495) 730-40-14, или написав письмо по адресу sport@igromania.ru.





Evil Dead: Regeneration в нашей редакции получила ласковое прозвище «Злой дед». А Tony Hawk's American Wasteland значится под именем «Тони Гавк».



Зачем усложнять лаконичное Total Overdose громоздким извратом «A Gunslinger's Tale in Mexico», а MotoGP 3 — абсолютно бесполезным «Ultimate Racing Technology»? А?

■ ■ ■

Почему мы уделяем так много внимания столь, казалось бы, незначительной вещи, как названия игр? Главное, чтобы игра была хорошая, а уж на какую кличку она отзывается, неважно, разве не так? Именно, что не так. Если уж у авторов не хватило фантазии придумать что-нибудь поинтереснее, чем **Beat Down: Fists of Vengeance** или, я не знаю, **Final Fight: Streetwise**, то, очевидно, что и сама игра будет так же скучна и банальна.

По моему глубочайшему убеждению, грамотно подобранное название влияет на успех тайтла ничуть не меньше, чем качество выделки и размер рекламного бюджета. Если наименование короткое, простое, звучное и при этом еще оригинальное, люди сразу примечают игру, запомнят ее и, если понравится, расскажут друзьям. ■



Локализаторам Nibiru стоило бы учесть, что на русском языке название этой игры звучит еще менее пристойно, чем, гм, название китайской лапши «Досирак».

же бессмысленных названий и в конце концов покупает игроушас типа «Дом-2» или «Маски-шоу». А что? Зато названия знакомые. Потом все еще удивляются: ах, ну почему игры по лицензиям продаются так хорошо?

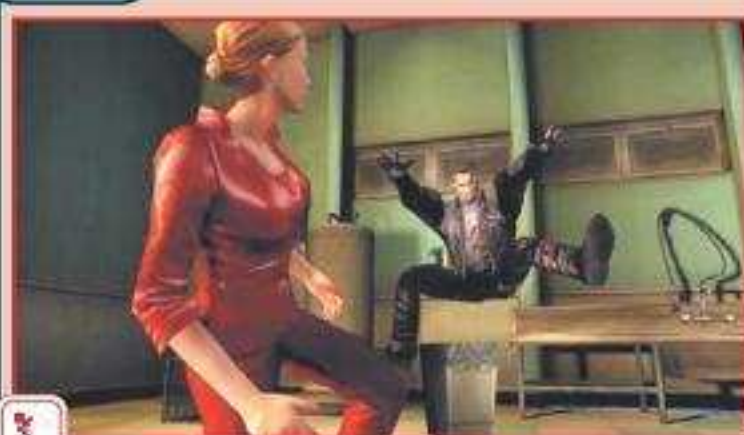
Особо жгучую ненависть вызывают клишированные и явно ненужные подзаголовки. Будьте уверены, если какая-нибудь компания приобрела крутую лицензию, она известит об этом весь белый свет. **Torino 2006: The Official Video Game of the XX Olympic Winter Games!** **Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie!** **The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe!** Любой нормальный человек, пытаясь выговорить такую абракадабру, отчаянно матерится, но игроделам все нипочем.

Издатели, которым не удалось достать крутые лицензии или нет нужды расписывать все эти «official бла-бла-бла», грешат чудовищными тавтологиями. Пытаясь утрамбовать в подзаголовок общую идею игры, они рожают на свет Frankenштейнов вроде **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **Age of Empires II: Age of Kings**, **Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast** и **Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare**. В какой-то степени их можно понять — охота и брендом похвастаться, и суть игры передать. Но, черт возьми, не таким же способом.

Совершенно ненужные подзаголовки лепят даже на игры с хорошими названиями. Зачем, спрашивается, надо было снабжать **Halo** странным и ничего говорящим подзаголовком «**Combat Evolved**»? Зачем **Kameo** пятая нога в лице фразы «**Elements of Power**»?



ДАВИ ПАРАЗИТОВ!



Terminator 3: Rise of the Machines (PS2, Xbox). Название столь же тоскливо и безрадостно, как и сама игра.

Слова-паразиты есть у каждого из нас. В разговорной речи это не так заметно — кто-то «эээкает», кто-то «нукает», а кто-то через каждое слово вставляет «скажем» и «например». А вот в игровой индустрии это большая проблема. Как и в любой отрасли, большую часть разработчиков составляет так называемая серая масса — поставщики «середнячков» и низкокачественных игр. У них обычно туго с фантазией, поэтому когда нужно придумать имя игре, они берут самые удачные названия, переставляют несколько слов или формулируют то же самое по-другому. А чтобы тайтл звучал как можно пафоснее, добавляют слова-паразиты (паразитами они стали от слишком частого использования). В результате название получается банальным и клишированным.

Взять, например, такое популярное слово, как «rise» (повышение, возвышение, подъем). Навскидку мне удалось вспомнить более полутора десятков (!) Rise-игр: **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects**, **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse**, **Age of Empires: The Rise of Rome**, **Dark Reign: Rise of the Shadowhand**, **Disciples II: Rise of the Elves**, **EarthRise: A Guild Investigation**, **Emperor: Rise of the Middle Kingdom**, **Flatspace 2: The Rise of the Scarrid**, **The Incredibles: Rise of the Underminer**, **Patrician III: The Rise of the Hanse**, **Rise & Fall: Civilizations at War**, **Rise of Nations**, **Rise of the Dragon**, **Rise of the Triad**, **Shadowbane: The Rise of Chaos**, **Space Rangers 2: Rise of the Dominators** (западное название «**Космических рейнджеров 2**»), **Terminator 3: Rise of the Machines**, **Rise to Honor**, **Rise of the Kasai**, **America's Army: Rise of a Soldier** и **Batman: Rise of Sin Tzu**.

Если покопаться в архивах игровых сайтов, таких игр, я уверен, обнаружится как минимум в два раза больше. А ведь мы взяли только одно-единственное слово! Сколько их еще, таких слов-паразитов? Очень даже немало: age, arena, awakening, black, blood, chaos, chosen, city, combat, command, commander, commando, commandos, conflict, conquest, dark, darkness, dawn, death, destiny, dragon, elite, empire, encounter, evil, extreme, fallen, force, forever, for-

gotten, key, knight, last, legacy, legend, legion, lord, magic, master, metal, ops, power, prophecy, quest, rebirth, return, redemption, resurrection, revenge, revelation, rising, shadow, silent, soul, space, star, soul, steel, storm, strike, total, vengeance, war, warlord, warrior, zone.

Посчитайте-ка, сколько раз за последние, скажем, полгода вам доводилось видеть игры с такими словами в названии.

P.S. Кстати, в кинематографе и (особенно) литературе с названиями тоже беда. Когда видишь на прилавке очередное трэш-фэнтези «Месть темного эльфа: Легионы зла возвращаются» (название условное), хочется... нет, продолжать я, пожалуй, не буду.



DOOM III: Resurrection of Evil. Подзаголовок — концентрированное клише, от него прямо веет безысходностью.



"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отличные логические загадки, отличные замечательные и авторские стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"Не так-то просто согнать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАБУГАТОР»

"А как тут всё оубежено, какое тут искусство! Не знаю, где найти более интересное "референтное" искусство такое редкое, чтобы передать всю глубину мысли через, и это своего рода искусство где нет переводов, ни на что не уступающее оригиналу в передаче. Безусловно, лучше и лучше."

AG.RU



Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC / snowball.RU

"Бесконечное
Путешествие"

03/2006

МЕХАНИЗАЦИЯ

ИГРЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ BATTLE TECH

MechWarrior

По меркам 1989 года первая часть MechWarrior (разработчики — **Dynamix** и **Activision Studios**, издание — **Activision**) стала настоящим прорывом. Страшно подумывать, но в игре, появившейся еще до развала Советского Союза, была отличная физическая модель (для того времени), трехмерная графика и даже элементы RPG. Выстрел в кабину вражеского робота мгновенно выводил его из строя; попадание в ногу снижало маневренность; напарники понимали несложные команды (прикрой, отступаем); а сами мехи то и дело перегревались, превращаясь при этом в неподвижных металлических истуканов. Современного игрока удивить подобными вещами уже нельзя, но для 1989 года это было что-то невероятное.

Игрок выступал в роли последнего выжившего отпрыска знатной семьи, который поклялся отомстить убийцам родственников. Сделать это можно было лишь с помощью мехов, самого мощного оружия XXI века. Карты в игре получились маленькими, а миссии — несколько однообразными. Однако потрясающая атмосфера с лихвой окупала любые недостатки.

MechWarrior 2

Мы привыкли к тому, что сиквелы часто оказываются хуже оригиналов, бессовестно используют старые идеи и в итоге оставляют игроков разочарованными. Но продолжение MechWarrior (1995) стало исключением из этого правила. Что, в общем, немудрено: на ее разработку ушло несколько лет — большой срок по тем временам.

Во второй части мы воевали уже на стороне Кланов, чье общество основано на понятиях воинской чести. В центре внимания оказались две самых известных группировки — Клан волка и Клан нефритового сокола. Игрокам теперь были доступны самые лучшие мехи, которые только существовали в мире MechWarrior.

Самое заметное отличие от первой части — полностью переработанная графика. Трехмерные модели мехов были сделаны на высочайшем для того времени уровне — по-

чувствовать себя пилотом боевого робота теперь можно было без привлечения воображения. Компьютерные противники получились зубастыми, так что прохождение давалось очень непросто.

Вторым новшеством стало долгожданное появление разных типов миссий. Ход сражений менялся в зависимости от развития сюжета и карьерного роста нашего персонажа. Появилось традиционное для Кланов «испытание боем», в котором пилот должен был доказать свою состоятельность в схватке с братьями по оружию.

Воевать приходилось в пустынях, городах и лесах, при свете дня и в сумраке ночи. Такие «мелочи», как возможность полностью переоборудовать мехов и отличное музыкальное сопровождение (за него разработчики получили несколько премий) — это уже само собой разумеющееся.

Почувствовав запах денег, игроделы поторопились развить тему и выпустили несколько дополнений — **MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy** (1995), **MechWarrior 2: Mercenaries** (1996) и **MechWarrior 2: BattlePack** (1997).

Больше всего удалась MechWarrior 2: Mercenaries — по сути, это была самостоятельная игра. Мы возвращались во Внутреннюю сферу и, как несложно понять из названия, принимали командование над собственным подразделением наемников. В наших руках оказалось куда больше свободы и власти, чем когда-либо прежде. Теперь мы не просто охотились на врагов противников, сидя в кокпите своего меха, но и занимались административной работой: выбирали, на чьей стороне сражаться, оформляли контракты с нанимателями и пилотами мехов, обеспечивали отряд амуницией. Конечно, все черновую работу можно было доверить компьютеру, но интереснее было заниматься этим самому. Многие до сих пор считают **MechWarrior 2** и аддоны к нему высшим достижением серии.

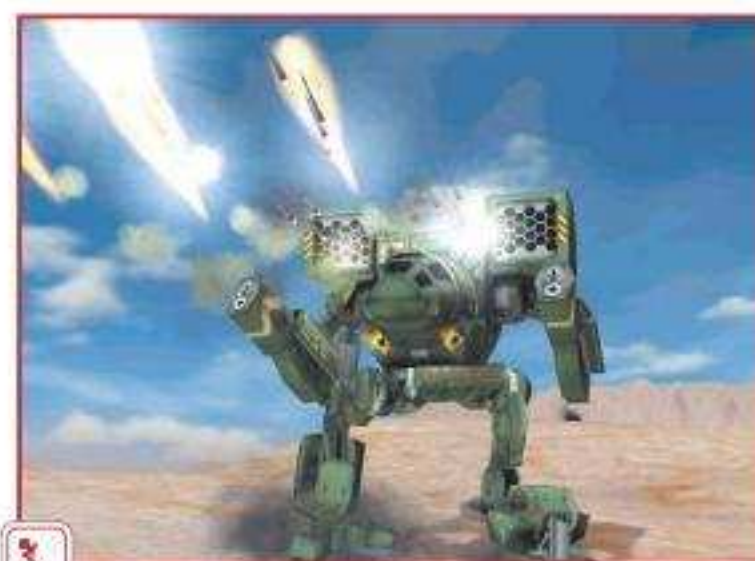
MechWarrior 3

MechWarrior 3 не пришлось ждать так долго, как это было со второй частью, — игра вышла в 1999 году. Разработку доверили

Любая популярная игра порождает волну подражателей. Случаи, когда известный бренд не стал жертвой плагиата, можно пересчитать по пальцам. И все же есть цикл игр, так и оставшихся единственными в своем роде.

Речь идет о серии **MechWarrior** по вселенной **Battle Tech**. С момента выхода самой первой части в далеком уже 1989 году MechWarrior оставался главным и единственным симулятором боевых роботов на PC. Многие ли игры могут похвастаться тем, что в одиночку держат на себе целый жанр?

Хотя с момента выхода четвертой и последней на данный момент части прошло уже четыре года (серия **MechAssault** для Xbox — это из другой оперы), эти игры по-прежнему пользуются значительной популярностью, особенно среди поклонников вселенной **Battle Tech**.



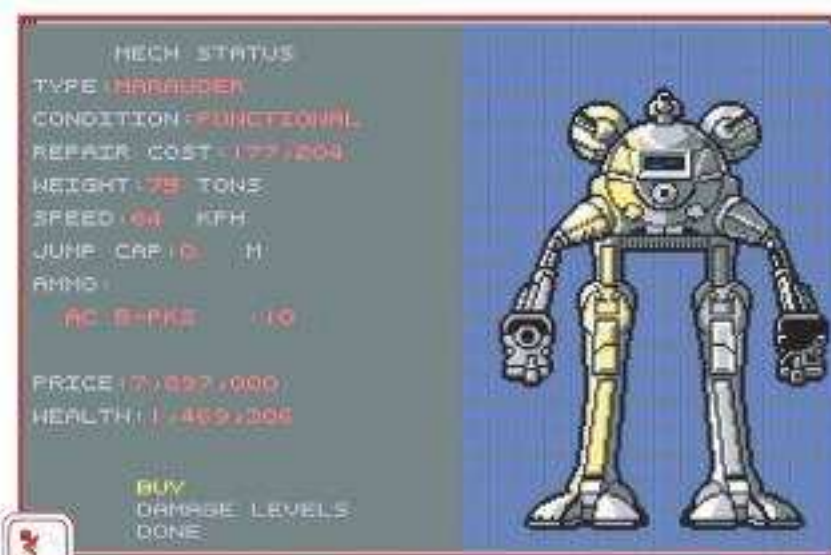
MechWarrior 4. В кадр попал мех MadCat.

компании **Zipper Interactive**.

Мехи отныне могли лишиться в бою ноги или руки, и это серьезно сказывалось на их боеспособности. Играть стало сложно — большинство миссий уже нельзя было пройти банальным кавалерийским наскоком. Дело тут не столько в мощном интеллекте (он-то как раз был очень посредственным), сколько в грамотном дизайне уровней. Геймплей остался тот же, что и раньше, но это скорее достоинство, чем недостаток: зачем лишний раз изобретать велосипед?

Большое значение придавалось рельефу местности. Нырнув в ближайший водоем, можно было выйти из-под вражеского огня, остудить перегревшийся реактор меха и продолжить атаку. Кроме того, в третьей части впервые дали возможность вести снайперскую стрельбу. Единственным минусом игры была чересчур короткая кампания, но краткость, как известно, сестра таланта.

В январе 2000 года появился первый и последний аддон — **MechWarrior 3: Pirate's Moon**.



Статистика меха в первой игре и в последней. Найдите десять различий.



MechWarrior. В 1989 году такая графика была пределом мечтаний.



MechCommander и MechCommander 2.



MechWarrior 4: Mercenaries.

MechWarrior 4

Четвертая и последняя на данный момент часть вышла в том же 2000 году — в ноябре. Издательством и разработкой занималась целиком Microsoft (MechWarrior 3 она только издавала).

Сюжет **MechWarrior 4: Vengeance** в значительной степени перекликался с событиями первой части: очередной герой возвращается на родную планету, но вместо покоя находит пепелище, врагов и новую войну, в которой ему волей-неволей придется участвовать.

Геймплей стал несколько проще — большая часть миссий по-прежнему проходила влет. Начав с легких мехов, можно было очень быстро перейти на трофейных роботов по 70 и более тонн и выезжать на задание группой из нескольких боевых единиц, способных подавить огневой мощью большинство неприятелей. Тем более что разбираться с ними приходилось исключительно по очереди: расправился с одной группой, марш-бросок к следующей контрольной точке, а там еще одна стычка. Графику MechWarrior 4 нельзя было назвать передовой, хотя дополнения для нее продолжали выходить еще два года.

В последнем аддоне — **MechWarrior 4: Mercenaries** — Microsoft попыталась повторить успех MechWarrior 2: Mercenaries, еще раз дав возможность поиграть за Клан. Попытка оказалась небезуспешной: это было уже не просто дополнение, а почти полноценная игра. Выбрав одного из четырех спонсоров, игрок становился участником гражданской войны в крупнейшем государстве Внутренней сферы — Федеративном содружестве.

К сожалению, свободу выбора принесли в жертву сюжету. Да, можно выбрать, на чьей стороне сражаться, но сторон всего две. Некоторые миссии можно не выполнять, но какой в этом смысл? Спасибо хоть Солярис 7 оставили (Мекка всех наемников и место, где проходят соревнования между лучшими пилотами Внутренней сферы). Тем не менее играть в MechWarrior 4: Mercenaries было все же интересно, даже несмотря на устаревший движок.

MechCommander

Корни вселенной Battle Tech уходят в настольную тактическую игру, поэтому появление стратегии на ее основе было лишь вопросом времени. И такая стратегия

появилась в 1998 году — это был **MechCommander**. В 1999 году вышел аддон **MechCommander: Desperate Measures**, а в 2001-м — сиквел **MechCommander 2**.

В первой части мы воевали против одного из самых агрессивных Кланов, а во второй перевоплощались в шкуру все тех же любимых наемников. В отличие от RTS, где большую часть времени приходится заботиться о хозяйственно-экономическом состоянии вверенных вашей заботе подданных, в MechCommander почти все игровое время уходило собственно на сражения, а финансовые вопросы решались исключительно в перерывах между миссиями. Словом, авторы грамотно отделили мух от котлет. Другое дело, что никаких гениальных тактических ухищрений для прохождения игры не требовалось: лишь разумная компоновка группы мехов на каждую

миссию и более-менее грамотное управление ими непосредственно во время боя.

Особых успехов серия MechCommander так и не добила, оставшись игрой для тех, кто «в теме».



MechWarrior 4: Mercenaries стал последней игрой по вселенной Battle Tech, вышедшей на PC. В 2002 году стартовал сериал MechAssault (в большей степени ориентирован на мультиплеер), эксклюзив для Xbox. В 2004 году вышел сиквел **MechAssault 2: Lone Wolf**, но ни одну из этих игр на персоналки так и не портировали. Однако унывать не стоит — в последнее время Microsoft серьезно взялась за компьютерные игры, так что появление PC-версии MechAssault 3 (если он будет) или новых частей MechWarrior вполне вероятно. ■



MechWarrior 3.



С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ...



Вселенная Battle Tech начиналась с настольной тактической игры (которая ныне считается классикой) — книги и компьютерные игры появились уже потом. В середине 90-х выходила также карточная игра, но за пределами фэндомы популярности она так и не снилась. Затем лицензия на нее перешла к компании **WizKids**. Начиная с 2002 года и по сей день выходит совершенно иная настольная тактическая игра с более простыми правилами — **MechWarrior: Age of Destruction**.

История компьютерных мехов началась с нескольких игровых автоматов в 1985 году. Огромные кабины, имитировавшие кокпиты мехов, были соединены в сеть и позволяли игрокам сражаться друг с другом так, будто они на самом деле пилотировали боевых роботов.

PROPAGANDA.EXE

ИГРЫ КАК ИНФОРМАЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Новый фронт пропаганды

Впервые интерес к играм американские военные проявили еще в 70-х годах. Главное, что заинтересовало военных (и интересует до сих пор), — возможность моделировать боевые действия с высокой степенью достоверности. В 1976 году на американском рынке появился варгейм **Firefight**, в котором воссоздавался конфликт между НАТО и странами Варшавского блока. К тому времени его разработчики (компания **SPI**) уже вплотную сотрудничали с военным колледжем штата Пенсильвания. Подполковник **Рэй Македония** еще в начале 70-х настойчиво рекомендовал всем офицерам колледжа использовать при обучении компьютерные игры, а после выпуска **Firefight** он сразу же связался с его авторами и попросил дать ему консультацию. В дальнейшем **SPI** выпустила еще несколько проектов схожей тематики.

Широкое распространение компьютеров и игровых приставок открыло перед военными новые горизонты. Если раньше игры создавались главным образом «для своих» (компьютеры стоили бешеных денег, а первый IBM PC поступил в продажу лишь в 1981 году), то к концу 80-х они стали уже массовым явлением. Сразу же после премьеры в 1988 году фильма «Рэмбо III» (эталон антисоветской пропаганды) в магазинах появилась игра с аналогичным названием. Вряд ли ее разработчики вступали в сговор с военными, но хотели они того или нет, игра все равно оказывала на людей какое-то воздействие.

Перед началом операции «Буря в пустыне» американская пропагандистская машина провела мощнейшую «артподготовку» с целью абсолютной демонизации Саддама Хусейна (слишком памятны были ошибки Вьетнама). Генерал **Норманн Шварцкопф** рекомендовал президенту использовать для этого

все доступные средства. Впоследствии в своих мемуарах он писал, что за месяц до начала войны играл в варгейм **Operation Internal Look** от компании **Gary Ware**, с помощью которого можно было просчитать все варианты развития антииракской кампании. После завершения операции игры про войну с Ираком стали плодиться как грибы после дождя.

Уже не игрушки

Большинство игр с сильным пропагандистским душком, вышедшие в 80—90-х гг., были созданы без малейшего участия военных. Разработчики всего лишь воссоздавали то, что своими глазами видели по CNN. Настоящий интерес к нашему с вами любимому развлечению парни в погонах начали проявлять лишь относительно недавно. Первым камнем в этом деле стало основание в 1999 году Института креативных технологий (на базе университета Южной Калифорнии). Задачу перед ним поставили предельно понятную — объединять военные разработки с технологиями, используемыми в играх и киноиндустрии.

Сейчас институт сотрудничает со многими американскими компаниями, в том числе с киностудией **Paramount Pictures** и софтверным гигантом **Microsoft**. Вместе с **Paramount** калифорнийский институт работал над проектом **Story Drive Engine** — чем-то вроде интерактивного фильма. Только роль режиссера в нем отводилась инструктору, а испытуемым приходилось действовать согласно меняющейся обстановке. **Microsoft** использовала разработанную институтом концепцию **Objective Force Warrior** (прототип экипировки солдат будущего) в своем экшене **Halo**. Дизайн **OFW** был разработан небезызвестным **Ронном Коббом**, принимавшем участие в работе над такими фильмами, как «Вспомнить все» и «Чужие». Разработанная им экипи-

Кто владеет информацией, тот правит миром. Эта простая истина известна уже тысячи лет. Способов донести «правильную» информацию до широких народных масс великое множество. Одним из самых эффективных каналов доставки такой информации в настоящий момент является индустрия развлечений. Поначалу с промывкой мозгов неплохо справлялся кинематограф, теперь к этому делу подключили и компьютерные игры.

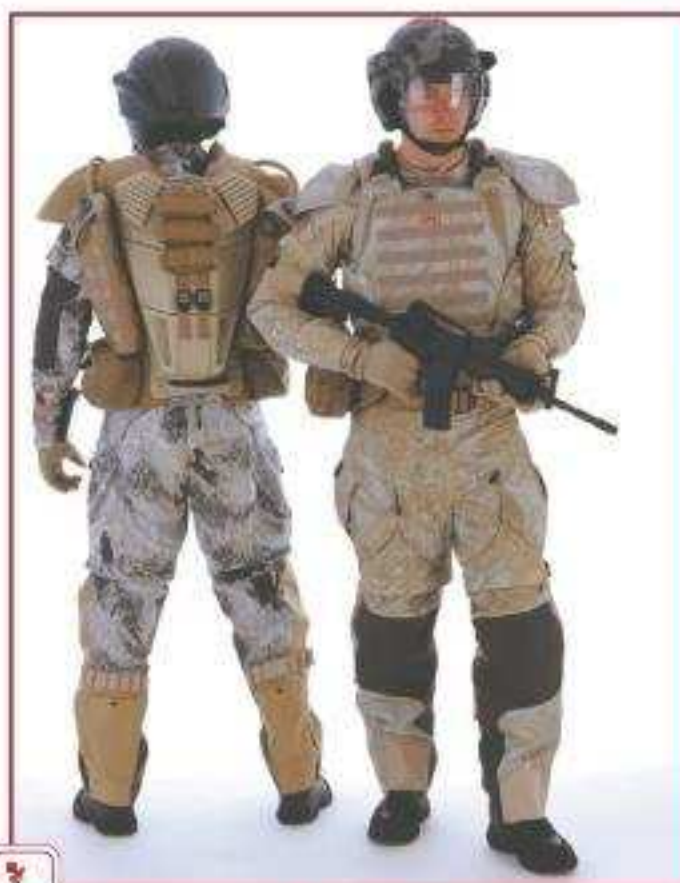
ровка солдат будущего очень похожа на костюм **Master Chief'a** из **Halo** и, возможно, это не случайно.

В данный момент американские пехотинцы перевооружаются по программе **Land Warrior**. Боевой симулятор для демонстрации возможностей **Land Warrior** был выпущен в 2000 году совместными усилиями **Novalogic**, Министерства обороны США и все того же Института креативных технологий. Выпущенная чуть позже коммерческая версия **Delta Force: Land Warrior** оказалась средней паршивости экшеном, но никак не симулятором (обвешанный современным оружием и техникой бравый спецназовец в одиночку истреблял поголовье криворуких террористов-имбецилов). По всей видимости, беспомощность противников должна была символизировать тотальное превосходство американской армии, однако при таком слабом искусственном интеллекте технологические навороты становились просто ненужными — хватало и одного «калашниковца». Зато политагитка из игры получилась знатная.

В 2003 году институт отметился новым проектом — **Full Spectrum Command**, своего рода пособием для обучения пехотинцев. Через год на прилавки отправилась версия для простых смертных, и уже под новым названием — **Full Spectrum Warrior**. Игрок там выступал в роли командира отделения «легкой» пехоты, действующего в вымышленной стране Закистане против условных террористов.

Интерес к компьютерным и видеоиграм в последние годы начали проявлять и в других странах. Особенно активно действует Китай, причем сразу в двух направлениях. С одной стороны, власти Китая запрещают все игры, хоть как-то очерняющие репутацию их стра-

ны. В черный список уже попали такие тайтлы, как **Hearts of Iron**, **IGI 2: Covert Strike**, **Command & Conquer: Generals**, **Battlefield: Vietnam** и даже безобидный **Football Manager 2005** (футбольный менеджер провинился тем, что посмел «отделиться» от Поднебесной Гонконг, Тайвань, Тибет и Аомынь — Макао). С другой стороны, Китай активно субсидирует и собственный геймдев. В прошлом году Пекин выделил \$1,8 млрд для разработки более чем сотни (!) онлайн-игр с учетом «китайской специфики». Уже анонсирован и первый проект из этой линейки — это игра под названием



Боевая система **Objective Force Warrior** пока всего лишь прототип, но ее отдаленное подобие мы уже апробировали в экшенах **Halo** и **Halo 2**.



America's Army, 2002 год (слева) и America's Army: Stryker-Overmatch, 2006 год (справа).



В ответ на America's Army арабы выпустили игру Under Ash, посвященную борьбе за освобождение Палестинской автономии.

National Spirit Online, которая даст юным (и не очень) китайцам возможность поучаствовать в исторической борьбе против японских захватчиков во время Второй мировой войны. Воевать, само собой, придется лишь в форме солдат китайской армии.

Свой ответ «патриотическим» играм от дяди Сэма последовал и с Ближнего Востока. Сюжет экшена **Under Ash** от сирийской студии **Dar al-Fikr** рассказывал о борьбе молодого палестинца с полчищами израильских захватчиков. С технической точки зрения игра выглядела просто ужасно, но в арабских странах ее ждал небывалый успех. **Under Ash 2**, к слову, уже в разработке.

Добровольцы online

Прославлять свои вооруженные силы — занятие, конечно, благородное. Но есть вещи и поважнее. Американская армия вот уже 30 лет комплектуется исключительно на контрактной основе, однако в последние годы эта самая система начала давать сбои. Граждане звездно-полосатой страны попросту не хотят служить — даже за деньги! Чтобы исправить ситуацию, Пентагон запустил крупномасштабную рекламную кампанию, призванную поднять престиж армии и вернуть интерес потенциальных призывников к службе. Вот тут-то и пригодились игры.

В 2000 году подполковник (сейчас уже полковник) **Кейси Вардински** предложил использовать игры для привлечения новых рекрутов. Его идея заинтересовала военное командова-

ние, и они решили выделить на это деньги. Большая их часть (\$8 млн) была потрачена на онлайн-экшен **America's Army**.

К разработке игры были привлечены лучшие умы геймдева. Большую часть команды составили выходцы из **Epic Games (Unreal, Unreal Tournament)**, хотя официально в графе «разработчик» значилась туманная фраза «Армия США» (так прямо и писали — **US Army**). Дату релиза выбрали весьма символическую — 4 июля, День независимости.

Военные сделали все возможное, чтобы **America's Army** дошла до как можно большего числа игроков: диски с игрой можно было забрать на призывных пунктах, заказать по почте, получить вместе с журналом или банально скачать из интернета. На распространение **America's Army** и поддержку ее серверов каждый год уходит около \$2,5 млн. Результаты? Более чем впечатляющие: по словам Пентагона, до 40% новобранцев, поступивших в последнее время, играли в **America's Army**, а около 30% рекрутов вообще считают ее самым правдивым источником информации об армии. «Американская армия» до сих пор остается одной из самых популярных онлайн-игр в мире. На момент написания статьи она занимала седьмое место в топ-40 сайта **GameSpy** (самая популярная онлайн-служба для игры по Сети после Xbox Live) — 1885 серверов и около двух с половиной тысяч игроков. Всего же по миру разошлось более 5 млн копий игры. Почему «по всему миру», если основной целью проекта было пополнение армии США? По заявлению **Брайа-**

на Осборна, одного из разработчиков игры, их задачей было показать американскую армию такой, какая она есть на самом деле, сломать негативные стереотипы и... приобщить людей к ее системе ценностей (а стало быть, и к американской системе ценностей). Закрепить успех **America's Army** должно продолжение **America's Army: Stryker-Overmatch**, запланированное на этот год.

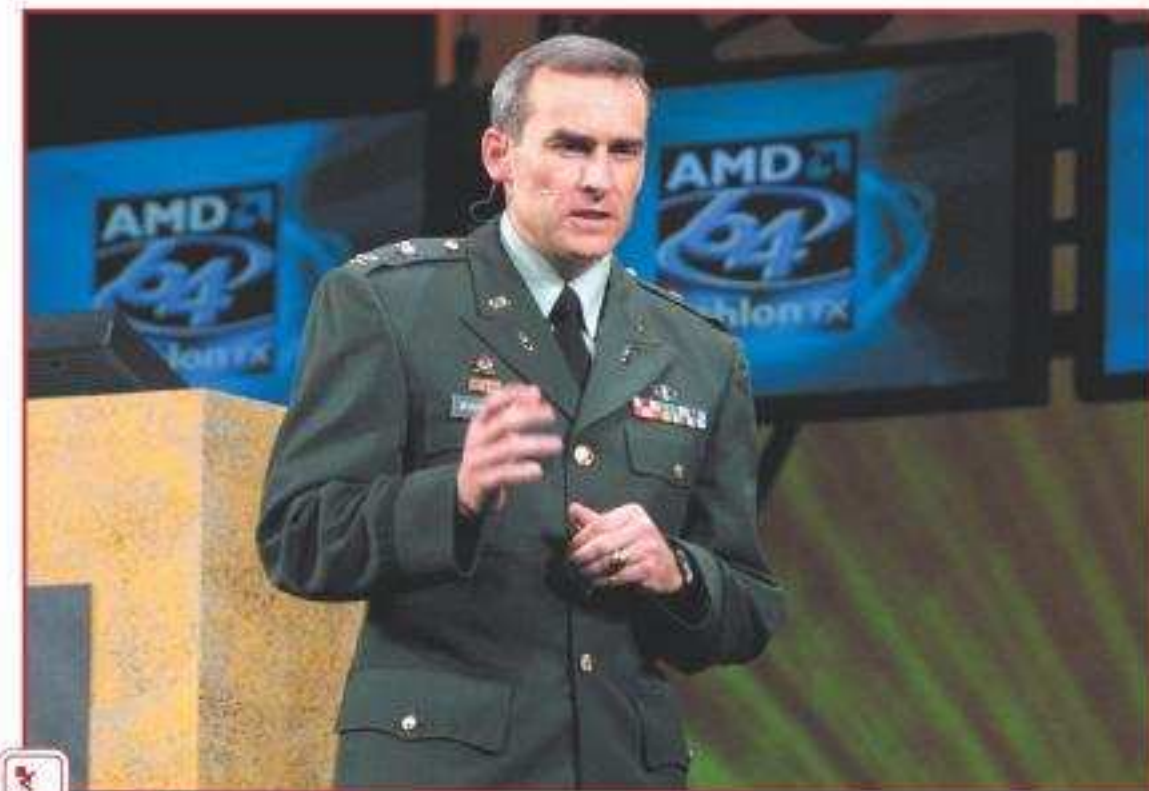
Опыт американцев быстро переняли их заокеанские противники — ближневосточные экстремисты из движения «Хезболла». Под их руководством была создана игра с незатейливым названием **Special Force**. О чем эта игра, догадаться несложно: игрок вступает в ряды борцов за свободу Палестины, учится методам партизанской войны, убивает высокопоставленных израильских чиновников — в общем, проводит время с пользой для Родины. Распространяется **Special Force** на платной основе, но как игра ни в плане графики, ни в плане геймплея ничего особенного из себя не представляет (использован бесплатный движок **Genesis3D**).

■ ■ ■

Как говаривал печально известный доктор Геббельс, массы называют истиной ту информацию, которая им наиболее знакома. Наше поколение не смотрит телевизор и не читает газет — их заменяют игры и интернет. А что делать несчастным властям, если в играх и интернете нет пропаганды? Только добавить ее и туда. Пример **America's Army** убедительно продемонстрировал, что игроки отнюдь не против. ■



Full Spectrum Warrior вырос из милитари-тренажера Full Spectrum Command.



«Папа» America's Army — полковник Кейси Вардински.



Алексей Арканов

Другой мир II: Эволюция (Underworld: Evolution)

Производство: Lakeshore Entertainment и Screen Gems, Inc.

Прокатчик в России: Пирамида

Режиссер: Лен Вайзман

Продюсеры: Дэвид Косворт, Кевин Гривье, Гэри Лючеци

Сценарий: Лен Вайзман, Кевин Гривье, Дэнни Макбрайд

Композиторы: Марко Белтрами

В главных ролях: Кейт Бэкинсейл, Скотт Спидман, Билл Найи, Шэйн Бролли

Бюджет: \$50 млн

Кассовые сборы: \$82,7 млн

Сайты: www.sonypictures.com/movies/underworlddevolution, www.underworld2.ru

скую роль играет **Кейт Бэкинсейл**, женщина, обладающая весьма выдающейся и обтянутой латексом харизмой. Да, харизмой.

А кто же на последнем месте? Люди. Обыкновенные человеческие люди. В фильме они не принимают практически никакого участия, выступая в роли ходячих кровеносных сосудов. Да и то, цивилизованные вампиры гораздо больше полагаются на консервированную кровь. Вы же не пойдете стрелять уток-зайцев-олений, когда хотите поесть? Вот и вампиры тоже не пойдут. Прогресс категорически отказывается стоять на месте.

ной пальбой и безумным количеством латекса. И, если нам не изменяет память, еще раз ураганной пальбой. И некоторыми даже руко-машествами. На фоне ураганной пальбы.

Фильм не то чтобы плохой — он просто не-оригинальный. Особой оригинальности не было и в первой части, а уж во второй... Это необязательно плохо, но для полного, так сказать, погружения желательно быть знакомым с обеими частями, и если первая пришлась по душе, то и второй никуда не деться. Одна вселенная, одна история — два фильма.

С претензиями все понятно. Но, конечно, у фильма, действие которого происходит по большей части в темноте (вампиры! оборотни!), есть и светлые стороны. Во-первых, практически одновременно с «Эволюцией» вышел другой фильм о вампирах — от **Уве «Убийцы видеоигр»**

«Другой мир 2: Эволюция», как неизбежно следует из названия, является продолжением «Другого мира» безо всякого порядкового номера. Более того, прямым и непосредственным продолжением. Неотвратимым. Скажем даже, бесстыдным сиквелом. Все это к тому, чтобы подвести вас к простой мысли: неожиданностей не будет.



Неоткуда им взяться. Так что тем, кому первая часть пришлась по душе, понравится и вторая (с некоторыми оговорками). Тем же, у кого затыкнутые в латекс вампиры — и, что немаловажно, вампирши — вызывают, мягко говоря, смешанные чувства... нет, рекомендовать таким людям «Эволюцию» мы бы не стали. Потому что кино это именно про вампиров, латекс и немножко про оборотней. Ну как немножко: фильм повествует о многовековом противостоянии вампиров и оборотней, так что последние (известные также под кличкой «ликаны», от слова «ликантроп», обозначающего, собственно, оборотня) играют в нем не последнюю роль. Предпоследнюю. Она же вторая. Потому что у них нет таких классных латексных костюмов. Потому что главную жен-

Теперь, когда картина происходящего несколько прояснилась, можно переходить к интриге. А интрига нам преподносится развесистая: главную вампиршу Селену (Кейт Бэкинсейл, звезду предыдущего «Другого мира») угораздило влюбиться в симпатичного лика на Майкла Корвина (**Скотта Спидмана**, звезду, вы будете смеяться, предыдущего «Другого мира»). Причем угораздило (ага!) еще в предыдущем фильме. Но теперь Корвин превратился в видного истребителя вампиров! Интрига обостряется! Помешает ли враждебный мир совершить акт межполовой любви с объятиями и поцелуями? Не помешает. Впрочем, все действие будет происходить практически в кромешной тьме, и полюбоваться особенно выделяющимися частями харизмы Кейт Бэкинсейл нам не доведется. Зато доведется полюбоваться ураганным экшеном, экскурсами в далекое прошлое, еще раз ураган-

Болла — «Бладрейн». Уве за всю свою жизнь не снял ничего приличного, поэтому безысходная и беспросветная серость «Бладрейн» выделяется даже на фоне его предыдущих работ. Естественно, хорошо поставленный и бодро снятый «Другой мир 2» выглядит рядом с «Бладрейн» как образцовое кино.

Ну и во-вторых: бывают же и просто фильмы. Развлекательные. Ненапрягающие. Чтобы и стрельба, и мордобой, и девушки в латексе. Самое оно. Главное — не ждать от него каких-нибудь откровений (некоторые смотрели «Матрицу», обложившись энциклопедиями, Зашифрованные Послания декодировали, о Тайных Смыслах рассуждали), ничего такого тут нет, да и ждать не приходится. Обычный такой эртертэйнмент. Качественно сделанный. Бессмысленный и беспощадный. Ждем третьей части. Там тоже будет пальба и латекс.

Резюме: Хорошее развлекательное кино. Ни грамма оригинальности, ни единой мысли (мысль «А давайте все будем хорошие и начнем дружить!» на фоне бесконечных перестрелок смотрится как-то неубедительно). Вот кто бы по игре такое кино снял, а то все Уве Болл со своими нелепыми экранизациями.

Оценка: ★★★★★

GIGA-GAMES 2006

ВЕСЕННИЕ И ОСЕННИЕ ФИНАЛЫ В МОСКВЕ

призовой фонд каждого финала

\$10000!

Quake 4 Open ●

Warcraft III TFT ●

Counter-Strike 1.6 ●

Отборочные турниры весеннего этапа

16-17 февраля

4-5 марта

11-12 марта

18-19 марта

25-26 марта

25 марта

1-2 апреля

1 апреля

8-9 апреля

15-16 апреля

17-21 апреля

22-23 апреля

Екатеринбург

Санкт-Петербург

Минск

Волгоград

Новосибирск

Киев

Ростов-на-Дону

Киев

Нижний Новгород

Пермь

Москва

Москва

Клуб «b100»

Клуб «M19»

Клуб Voodoo

Клуб «Нашествие»

Клуб «Патриот»

Клуб «C-club»

Клуб «Турбина»

Клуб «C-club»

Клуб «Шлюз»

Клуб «Кислород»

Клуб «Flashback»

Клуб «Playground»

29 – 30 АПРЕЛЯ ФИНАЛ В МОСКВЕ

путевки на финал
железные подарки
потеря для зрителей



frag.su gameinside.com www.v4.by www.reborn.ru

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

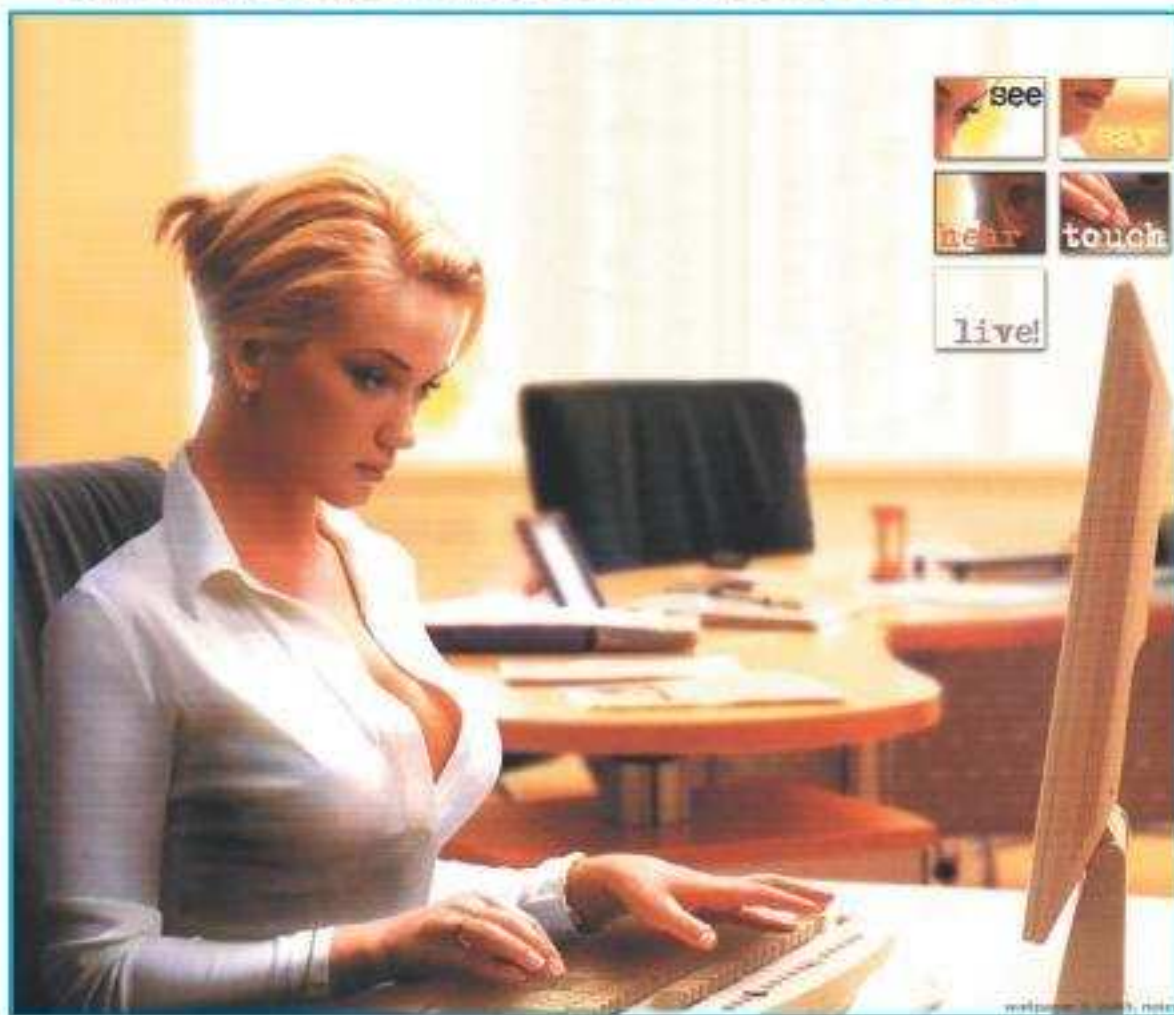


Всех приветствую. Так и хочется сказать, что рубрики «Интернет» в этом номере не будет, но вы ведь перелистнете страницу и обнаружите, что это не так. Поэтому такую шутку считаем неудачной, а правильной шуткой назначаем множество интереснейших материалов в технической части «Интернета» и «Игре в онлайн». Итак, сегодня вас подстерегают...

Статья «Музыкальный ресурс и защита от кражи», которая расскажет о том, как без лишних финансовых вложений создать собственный MP3-портал и защитить свою домашнюю страничку от нападения злых плагиаторов. Большая подборка ссылок на самые интересные информационные сайты и флэш-игры. А в разделе «Игра в онлайн» вы сможете прочитать эксклюзивный материал о перспективах развития MMOG в России и обзоры онлайн-экшенов WarRock и PlanetSide (в самом ближайшем будущем он будет издан компанией «Акелла Онлайн» на территории России).

Алексей Макаренко

Онлайн-секс и гибель человечества



Мудрые говорят, что крах цивилизации — дело рук самой цивилизации. Обыватели же наивно полагают, что если человечество когда-нибудь и исчезнет с лица земли, то лишь по какому-нибудь природному недоразумению. Из-за коварно подкравшегося ледникового периода, вспышки на Солнце, высадки десанта инопланетян...

Но зачем ледниковый период и инопланетяне, если мы давно роим себе могилу своими же руками? Вырубаем леса, разрушаем экологию, истончаем озоновый слой... Впрочем, все это грозит последствиями только в отдаленном будущем. А вот что, по мнению некоторых ученых, может положить конец нашей цивилизации в самом ближайшем будущем — так это интернет. Как? Да очень просто. Мы просто перестанем размножаться! Звучит как полная чушь, вот только исследования, проведенные канадской онлайн-службой знакомств **CampusKiss.com**, говорят, что все очень серьезно.

Специалисты компании опросили несколько тысяч студентов по всей Канаде. Одним из вопросов был: «Занимаетесь ли вы онлайн-сексом, сколько времени на него тратите и насколько он заменяет вам секс реальный?». Результаты ужаснули аналитиков CampusKiss.com. Оказалось, что 87% опрошенных регулярно (чаще одного раза в неделю) занимаются виртуальным сексом через интернет и мобильные телефоны. И половина из этих 90% заявили, что WWW-секс вполне заменяет им взаимоотношение полов в реальной жизни.

Радуется в этой ситуации только одно. Если человечество и начнет вымирать, то в первую очередь печальная участь постигнет самые интернетизированные страны. Нам же такой расклад не грозит: интернет у нас пользуется немногим больше 20 млн человек.

Google VS. BMW

Что может быть естественней желания администратора сайта привлечь к своему порталу как можно больше посетителей? На какие только ухищрения ради этого не идут: от банального обмена популярными баннерами до искусственного накручивания счетчика. Один из самых распространенных способов пробраться к вершинам интернет-чартов — разместить на страницах сайта наиболее популярные среди пользователей Сети слова. Краулеры поисковых машин будут «цепляться» за них, и очень скоро имя вашего веб-ресурса появится на первых страницах большинства поисковиков.

Но метод этот, скажем так, не совсем честный, и вполне логично, что администрация поисковиков активно этому сопротивляется. Но

если владельцам маленьких сайтов подобные шалости сходят с рук (ведь на вершину чарта им все равно никогда не взобраться), то «тяжеловесов» наказывают по полной программе.

Немецкий сайт **BMW** решил повысить свой рейтинг именно таким способом. На главной странице было несколько раз продублировано слово «gebrauchtwagen» («подержанное авто»). Администрация Google удивилась, что популярность сайта резко возросла, изучила, почему это произошло, разгадала ловкую махинацию и... «наградил» его нулевым рейтингом. Это значит, что какой бы запрос пользователь не задавал в поисковой строке Google, немецкий сайт авто-гиганта всегда будет размещен только на последних страницах списка.

Сказать, что это мощнейший удар по популярности BMW в Германии, — значит не сказать ничего. Сотрудники же Google заявили, что менять свое решение не будут и впредь продолжат практиковать подобные меры.



О бедном блоге замолвите...

Споры о том, являются ли интернет-блоги добром или злом, ведутся давно. Апологеты двух крайних мнений с неистовством отстаивают свою точку зрения. Как всегда в таких случаях, аргументов и те, и другие находят в избытке.

Компания **Pew Internet & American Life Project** решила подвести научный базис под проблему блогов и провела независимое исследование. В ходе изысканий выяснилось, что интернет-дневники являются однозначным благом. Они повышают коммуникативность пользователей, учат их четко излагать свои мысли, позволяют прислушиваться к мнению окружающих и работать в команде.

Все это здорово, вот только в самом исследовании изначально было заложено, что блоги полезны. И опросы проводились соответствующим образом. Респондентов спрашивали, помогают ли им онлайн-дневники в отношениях с людьми, развивают ли навыки построения текстов. Стоит построить вопросы по обратному принципу, и результаты окажутся совсем другими. Например, на вопрос провоцируют ли блоги межрасовую рознь, многие пользователи с большой вероятностью ответят утвердительно.

Мы же придерживаемся третьей, нейтральной точки зрения. На наш взгляд интернет-дневники — лишь один из способов коммуникации между людьми. А уж как излагать свои мысли, люди пусть выбирают сами.



Количество интернет-пейджеров огромно, но популярностью пользуются лишь единицы — ICQ, Miranda, MSN Messenger. Но корпоративных пользователей и они не совсем устраивают. Слишком много дыр, слишком велика вероятность утечки конфиденциальной информации. Большинство крупных компаний готово платить немалые деньги за утилиту, которая будет сочетать в себе удобство и надежность.

Быстрее других среагировала America Online. Она выпустила на рынок платную версию своего AIM Pro, основное отличие которого — высокоуровневое шифрование данных. Покупатели не заставили себя ждать. По некоторым данным, разработка окупилась уже за счет предзаказов, а ведь за использование AIM Pro компаниям придется ежемесячно раскошелиться на немалую сумму.

Антицензоры из США

Мы неоднократно рассказывали о том, что во многих странах электронная почта, блоги и просто информация с домашних страниц пользователей порой подвергаются тщательной цензуре со стороны государства. Больше других грешат в этом плане Китай и США. И если Поднебесная только ужесточает контроль над активностью своих граждан в Мировой паутине, то правительство США, похоже, решило реабилитироваться в глазах общественности.

Джозет Шэйнер, эксперт по торговле Министерства иностранных дел США, заявила, что в самом ближайшем будущем будет создан комитет, который станет следить за тем... чтобы в других странах не пытались ограничить свободу слова в интернете. Что же касается контроля за подобными законами в самих Штатах, то тут законодательные власти предпочитают делать вид, что у них никаких ограничений и так нет.

Приставочная «Опера»

Opera Software подписала договор с Nintendo на разработку браузера для игровой приставки Nintendo DS. Консольная Opera будет распространяться на внешних модулях памяти. От PC-собрата браузер будет отличать не так уж и много: несколько видоизмененный интерфейс, заточенность под работу с двумя экранами (да, у Nintendo DS два дисплея) и большее быстродействие.



224 СТРАНИЦЫ
8 СВ DVD

ВОКРУГ ИГРЫ

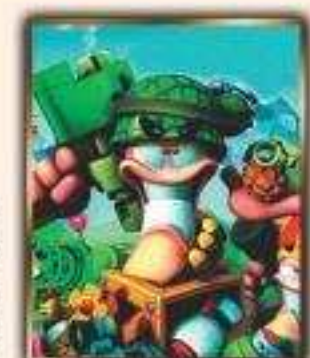
ИСТОРИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ



КАК ПОЯВИЛСЯ, КАК РАЗВИВАЛСЯ, ДО ЧЕГО ДОШЕЛ И ЧТО ОБЕЩАЕТ В БУДУЩЕМ ЖАНР ОНЛАЙНОВЫХ РОЛЕВЫХ ИГР? ВСЯ ЕГО ИСТОРИЯ С 1978 ГОДА И ДО НАШИХ ДНЕЙ.

ДУЗЛЬНЫЙ КЛУБ

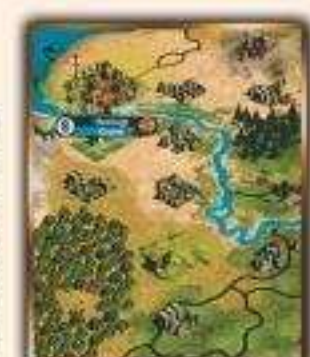
WORMS 4: МАУНЕМ



ПО СЛУЧАЮ АПРЕЛЬСКОГО НОМЕРА В «ДУЗЛЬНОМ КЛУБЕ» ИДЕТ БЕЗУМНОЕ СРАЖЕНИЕ ЧЕРВЯКОВ. ИСТОРИЯ КРОВОПРОЛИТНЫХ БИТВ ПАРАНОИКА С ГЛАВВРАЧОМ, ВЕБМАСТЕРА С ФЛЕЙМЕРОМ И ТАК ДАЛЕЕ НЕ ТОЛЬКО В КРАСКАХ ОПИСАНА ЕЕ УЧАСТНИКАМИ, НО ЕЩЕ И ЗАСНЯТА НА ВИДЕО, КОТОРОЕ МОЖНО НАЙТИ НА НАШЕМ DVD.

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

CIVILIZATION IV



КАК БЫСТРО ЗАРАБОТАТЬ МНОГО ДЕНЕГ И ТЕХНОЛОГИЙ? КАК ОБОГНАТЬ СОПЕРНИКОВ В ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЙ ГОНКЕ ЕЩЕ НА СТАРТЕ И РАЗВИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО В ДАЛЬНЕЙШЕМ? КАК СДЕЛАТЬ СВОЮ СТРАНУ ПИТОМНИКОМ ВЕЛИКИХ ЛЮДЕЙ? КАК НАЖИТЬСЯ НА ДИПЛОМАТИИ? обо всем этом и многом другом — НОВЫЕ СОВЕТЫ ПО CIVILIZATION.

ОРУЖИЕ

ПУЛЕМЕТЫ



КАКИЕ БЫВАЮТ ПУЛЕМЕТЫ, ЧТО С НИМИ ПОЛОЖЕНО ДЕЛАТЬ, ОТКУДА ОНИ ВЗЯЛИСЬ И КТО ТАКОЙ ХАЙРЕМ МАКСИМ, ЧЕЛОВЕК И ПУЛЕМЕТ — РАССКАЖЕТ НОВАЯ СТАТЬЯ ДОМИНГЕСА ИЗ ЦИКЛА «ОРУЖИЕ».

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ

Веб-дизайн для всех

Музыкальный ресурс и защита от кражи

«Игромания» продолжает рассказывать о не самых очевидных (все очевидное можно почерпнуть из Сети) моментах веб-дизайна. При этом мы разбираем самые оригинальные и простые в реализации способы доведения вашего сайта до идеала. Сегодня наш разговор посвящен крайне актуальной теме — тонкостям хостинга при создании собственного музыкального ресурса и защите HTML-кода от глаз плагиаторов.

Свой mp3-ресурс? Легко!

Многие пользователи очень хотят сделать свой собственный MP3-сайт. Но вот как? Для начала необходимо четко уяснить, что заполнять его можно только легальными бесплатными композициями и, конечно, своими собственными музыкальными произведениями (если они у вас есть), а дальше нужна только сноровка и растущие из области плеч руки.

Главная проблема, с которой мы столкнемся, — это хостинг. Я считаю, что с азами HTML читатели знакомы и сделать хотя бы текстовую страничку в **Frontpage** не составит для них особого труда. Понятно, что 100 Мбайт ни один хостер (компания, предоставляющая место под размещение странички или полноценного сервера), находящийся в здравом уме, не отдаст. Встречаются отдельные компании, у которых в поле **DiskSpace** значится **unlimited**. Но я бы не советовал использовать их — слишком ненадежно и подозрительно.

Да, есть неплохие бесплатные хостинги, но предел мечтаний халевщика — 20 Мбайт дискового пространства. За большее надо платить, причем немало. Бесплатные хостинги «бесплатны» лишь относительно — альтруистов в наше время днем с огнем не сыскать. В данном случае все делается из соображений рекламы. Поэтому за «бесплатное» размещение от вас потребуют размещения баннеров

или всплывающих. Чем больший объем дает хостер, тем больше рекламы он потребует от вас разместить на своей страничке.

Почему, спрашиваете, я тут все так расписываю — ведь на 20 Мбайт много MP3'шек не закачаешь? А вот почему.

Первый шаг — он самый трудный

Выход из сложившейся ситуации есть. Мы будем использовать 20-мегабайтные хостинги только как... хранилище информации! Все очень просто — коллекция разбивается на N частей (в зависимости от величины коллекции), файлам даются короткие имена и они разбрасываются по папкам (files1, files2...). Оптимальный размер папки — 18-19 Мбайт. Я свою коллекцию разбросал в пять папок по 19 Мбайт, предварительно уменьшив битрейт до 96 Кбит/сек.

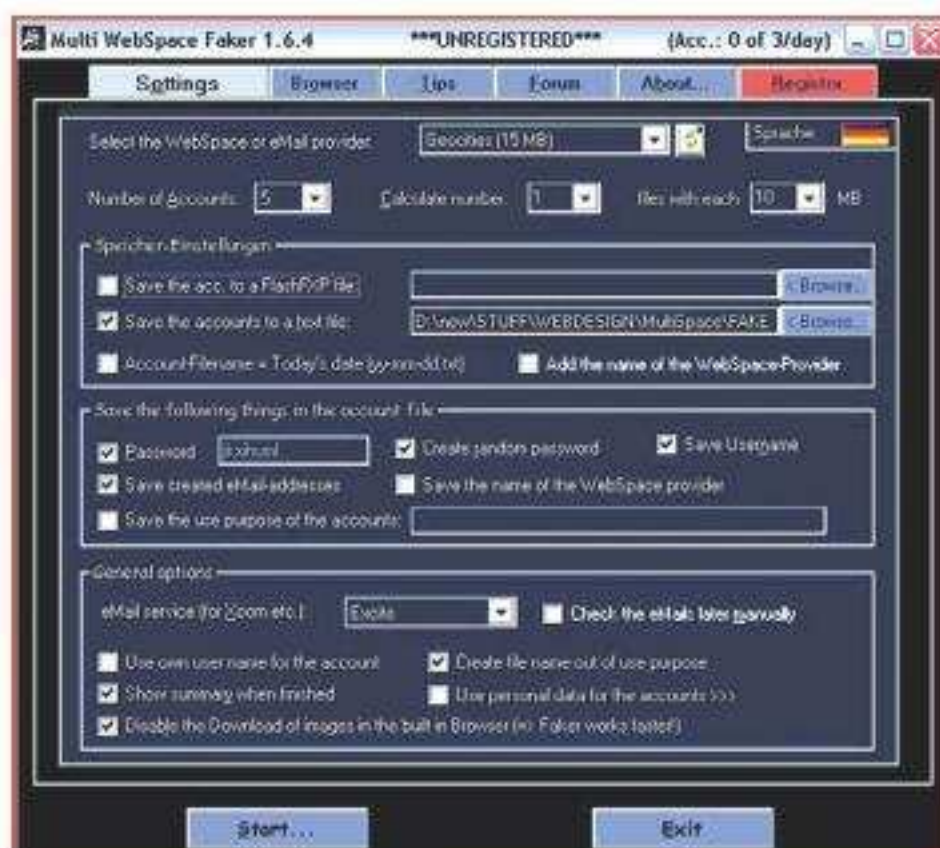
Потом делается главная страничка и навигация, а ссылки на файлы коллекции ведут туда, где они лежат. Используются так называемые *абсолютные ссылки*. Например, если для файла на этом же хостинге можно указать `<a href=„./folder/file.mp3“>` (это относительная ссылка), то в нашем случае придется использовать ссылки вида `<a href=„http://your-name.hosting.com/files1/file.mp3“>`. Такая ссылка указывает на файл, лежащий в папке **files1** на выбранном хостинге (**hosting.com**) под вашим именем (**yourname**).

Использовать в большой коллекции несметное количество абсолютных ссылок, да и еще держать в голове все зарегистрированные хостинги, имена, названия файлов... так и с ума недолго сойти — никакой коллекции не захочется. Вот тут-то на передний план выходит замечательная утилита **Multi WebSpace Faker** (забирайте ее с *нашего диска*). Чтобы не мучаться с регистрацией



большого количества хостингов, можно использовать эту утилиту. Она позволит зарегистрировать вплоть до 75 хост-мест на одном сервере. К ее достоинствам также можно отнести большой список серверов, предоставляющих место под ваш сайт.

Надо зарегистрировать пять хостингов. Выбрать можно из прилагаемого в утилите списка (только желательно предварительно проверить работоспособность сервера и почитать информацию по серверам в самой же утилите). Оптимальный вариант предлагаю



Программа Multi WebSpace Faker предельно проста. Даже начинающий веб-программист разберется в настройках программы. Вбивать что-то вручную практически не требуется.



Иногда даже крупные порталы строятся через абсолютные ссылки на несколько небольших хостов.

ПЛАГИАТОРЫ ПОВСЮДУ!



Криптование HTML-кода — дело нескольких минут. И никакой плагиатор не подберется!

```

<HTML><HEAD><META HTTP-EQUIV="REFRESH" CONTENT="0; URL=http://adres.glavnoj.stranici"></HEAD><BODY><H1>Моя коллекция</H1><P>Здесь вы можете ознакомиться с моей коллекцией</P><P>...</P></BODY></HTML>

```

Результат криптования. HTML-код превратился в совершенно нечитаемую последовательность символов.

Ситуация: вы сделали классную страничку с грамотно оптимизированным кодом, уникальными JavaScript и менюшками на DHTML. И тут вас начинает коробить при мысли о том, что некий плагиатор может позаимствовать ваши труды для своей корявой странички.

Что делать? Не выкладывать многодневный труд в интернет, оставив его на жестком диске и показывая гостям по выходным, — не выход. Блокировать правую кнопку на странице, чтобы закрыть доступ к просмотру кода — решение еще хуже. После такого сюрприза посетитель с 99%-ной гарантией уйдет, нет — даже убежит с вашей странички и никогда больше о ней не вспомнит. Или будет, но только в кошмарах. Отсюда правило... Ничем явно не ограничивайте свободу действий посетителя! Любое ограничение крайне негативно влияет на впечатление от странички и может спровоцировать выход и рестарт машины.

Неплохим решением данной проблемы может стать программа **HTML Encryptor** (тоже есть *на нашем диске*). Эта утилита превращает HTML-код (вместе со всем его содержимым — JS, DHTML и всем остальным) в саморасшифровывающийся (вообще говоря, никакой шифровки там нет, но это я оставляю для любопытных) JavaScript-код. После обработки HTML-файла программой получается полностью работоспособная, но практически нечитаемая в исходнике страничка.

Программа крайне проста в использовании, но все же позволю себе дать несколько советов. Если вы разрабатываете сайт и придется зашифровывать по несколько раз одни и те же файлы, создайте список (**Create List**), чтобы не добавлять их каждый раз (**Add Files**). Потом просто делаете **Load List**. При зашифровке кода не создается новый файл, а перезаписывается уже существующий... Поэтому обязательно ставьте галочку напротив **Create Backup Files**. Можно выборочно зашифровывать содержимое файла между тегами `<script>` `</script>` или только `<body>`-часть. Советую также согласиться на оптимизацию HTML-кода. Все равно в первоизданном виде он сохранится только в резервной копии.

вам подобрать самим. Сейчас абсолютно все равно, какую рекламу хочет показывать на нашей страничке наглый хостер, — пусть это будет даже километровый адрес, 10 всплывающих окон и полная страница баннеров. Повторяю, эти хостинги мы используем только как хранилища информации.

Multi WebSpace Faker

Запускаем программу — без регистрации она проработает три дня. Должно хватить, если знать, что делать.

На закладке **Tips** можно почитать информацию о хостерах. Описание закладок **Browser** и **Forum** с регистрацией я опушу — надеюсь, что тут затруднений не возникнет. **Settings**: из выпадающего списка выберите хостера и количество аккаунтов, которое вы хотите зарегистрировать. Настоятельно рекомендую сохранить всю информацию в файле (установите флажок **Save the accounts to a text file**). В **General options** необходимо указать всю информацию о себе (она будет использована при регистрации). Затем нажмите **Start**.

Теперь делаем дизайн странички — главную страницу и навигацию по коллекции. Ссылки под файлы пока оставляем пустыми. Затем выбираем хостинг для своей основной странички. Я бы посоветовал сервер с маленьким объемом — для index'a хватит, а больше сейчас и не надо (если не хотите делать форум, чат и тому подобные навороты). К тому же на маленьких хостингах почти нет рекламы.

Закачиваем на зарегистрированные «большие» хостинги папки `files1`, `files2` и далее по списку. В корневой каталог сайта

кладем файл под названием `index.html`, в котором между тегами `<head>` и `</head>` надо прописать:

```

<META HTTP-EQUIV="REFRESH" CONTENT="0; URL=http://adres.glavnoj.stranici">

```

Это перенаправление на адрес главной странички, если кто-нибудь случайно зайдет на адрес «хранилища коллекции». В главной странице, точнее, в навигационной ее части, все пустые ссылки надо заполнить абсолютными ссылками на файлы коллекции.

Точки над **и**

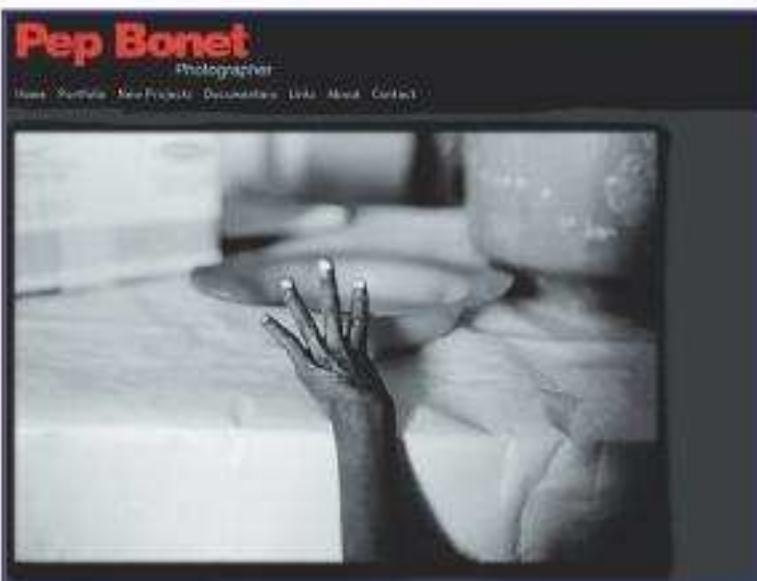
Создать большой сайт своими силами вполне реально. Я поговорил с представителем местной хостинговой компании, которая дает бесплатно 10 Мбайт, и обрисовал ему такую возможность (распределения файлов по зарегистрированным местам). Я ожидал бурной реакции, но ее не последовало. С его слов я понял, что такое не приветствуется, но и не запрещается. Так что ваши руки развязаны — действуйте. ■



Интересное в Сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

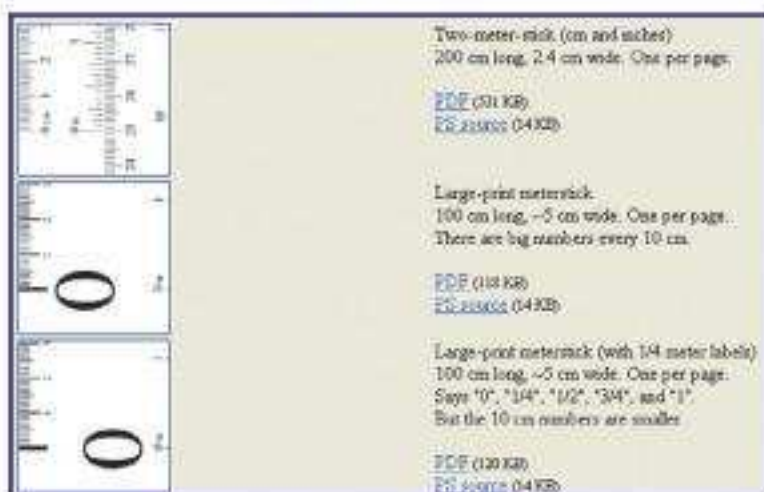
www.pepbonet.com


Можно фотографировать профессиональной «зеркалкой», но всякую ерунду. Можно снимать «мыльницей», но настоящие шедевры. Профессионалы говорят, что вообще неважно, чем снимать. Важен только способ, которым ты это делаешь: как видишь окружающий тебя мир, можешь ли разглядеть в тысяче предметов и в сотнях лиц элементы, формирующие гениальную фотографию.

Пеп Бонет определенно умеет видеть мир именно так. В галерее его сайта вы найдете несколько сотен восхитительных фотографий на самые разные темы. Настоятельно рекомендуем как начинающим и продвинутым фотографам, так и просто тем, кто любит изучать красивые изображения.

www.coolpl8z.com


Случается, едешь по дороге, а перед тобой пристраивается какой-нибудь «лендровер», а на номере у него что-нибудь вроде «L 666 OH». Хочется схватить цифровик и запечатлеть это чудо, да баранку из рук не выпустить. Зато всегда можно зайти на данный сайт и ознакомиться с самыми необычными и, чего уж греха таить, бестолковыми автомобильными номерными знаками. Чего только люди не придумают!

www.vendian.org/mncharity/dir3/paper_rulers


Случалось такое, что вы сидели перед монитором и нутренно соображали, сколько же он дюймов по диагонали? А по вертикали? А какой диаметр у CD в миллиметрах? А в дюймах? А если в футах? А если в милях? Или вот, к примеру, собственный нос? Он в дециметрах сколько будет?

Взять бы все это, да измерить, но вот беда — подходящей линейки под рукой нет. Данный сайт предназначен как раз для того, чтобы измерить абсолютно любые предметы и части тела практически в любых величинах. Здесь собраны PDF-файлы с изображениями самых различных линеек. Достаточно либо открыть файл и приложить измеряемый предмет/часть тела к экрану монитора, либо распечатать линейку на принтере.

www.fungiphoto.com


Бывало, возьмешь корзину, сходишь в лес, наберешь там каких-нибудь сыроежек, придешь домой, обжаришь их в масле, да под пиво или квасок... А потом чуеть — не то что-то. И живот крутит, и в глазах двоится, и «ОЗ» набрать хочется — невмоготу! Тут-то и понимаешь, что собрал ты грибочков не тех и не там...

Чтобы больше никогда не сделать такой ошибки, рекомендуем зайти на сайт www.fungiphoto.com, где вы найдете красивые фотографии самых разных грибов — съедобных и не очень. Каждая фотография сопровождается подробной подписью. Изучите внимательно галерею, и вы больше никогда не спутаете бледную поганку с мирной лисичкой или рыжиком.

<http://gluek.info/free-images-hosting>

Что делать, если в сообщении на форуме надо вставить одну или несколько картинок? Для этого их нужно сначала разместить на каком-либо бесплатном (или платном, но на это уже не все согласны) хостинге, а затем дать ссылку в форуме. Вот и мучаются интернетчики, где бы найти такой хостинг, чтобы бесплатно, быстро, большой объем, да еще чтобы изображения не конвертировались с изрядной потерей качества. Вот вам отличный вариант — сайт [Gluek.Info](http://gluek.info). Несмотря на сомнительное название, глючит он крайне редко и в целом очень удобен для размещения в Сети большого количества графических файлов (но только их).

<http://katardat.org/russia/russia-in-pictures.html>


Фотографии великой и могучей страны СССР в период с 1917 по 1989 гг. Крестьянские митинги, рабочие утренняя, первые советские компьютеры размером с комнату (работали на перфолентах и только с оператором)...

www.amalgama-lab.com/tongue.htm

Шла Саша по шоссе и сосала... правильно, сушку! Карл у Клары украл... верно, кораллы. Ну а на мели мы, разумеется, ловили налима и меняли его, само собой, на линя, да и о любви, кто бы мог подумать, вы меня очень мило молили и в какие-то там туманы лимана манили меня. Эти скороговорки знакомы всем нам с самого детства.

Менее известны их пошловатые вариации в периодических изданиях (иногда даже детских), вроде «Еду я по выбоинам, из выбоин не выеду я!», «Лежит в яме куль с кулями, выйду на холм куль поправлю» или уж вовсе мозговоротная «Ах, у ели, ах, у елки, ах, у ели — злые волки» (по заявлению многих интернет-источников, данная скороговорка была напечатана в 80-х гг. в журнале «Мурзилка»). Но мало кто задумывается, что скороговорки есть и в других языках — не только в русском. И там они ничуть не менее сложные.

На сайте лингвистической «Амальгама» (Amalgama-Lab) как раз и собраны скороговорки на самых разных языках мира. Желаете потренироваться — милости просим. Там же при желании можно найти фразеологизмы, пословицы, поговорки и (внимание!) переводы на русский зарубежных песен.

www.file-swap.com


Для скачивания больших файлов из Сети существуют пиринговые сети — eDonkey2000, BitTorrent и им подобные. Для обмена мелкими файлами можно использовать интернет-пейджеры, вроде Miranda и вездесущей ICQ. А вот и совсем уж необычный сервис — File-Swap, обмен случайными файлами. Да-да, именно случайными!

Нажимаете на кнопку обмена, выбираете любой файл на своем жестком диске и в режиме реального времени обмениваете его на что-нибудь непонятное для пользователя из какого-нибудь Никарагуа или Новой Каледонии. Вроде бы совершенно бесполезное занятие — ну зачем вам, в самом деле, непонятно какие тексты/картинки/музыка (музыку и изображения пересылают чаще всего) — однако увлекает не по-детски! Затягивает, как наркотик

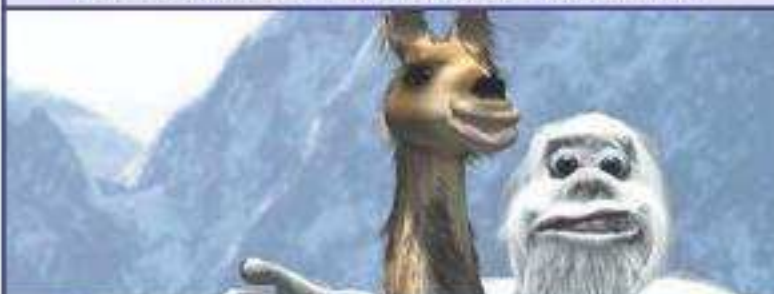
ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

[www.pro7.de/games_handy/
onlinegames/yetisports/games](http://www.pro7.de/games_handy/onlinegames/yetisports/games)



The Final Spit
Game Over - der fulminante Abschluss der Yetisports-Reihe! Yeti kehrt in den Himalaya zurück und macht mit seinem neuen Kumpel Lama Jagd auf die Pinguine. Feuer frei!
Jetzt spielen



Jungle Swing
Der Wahnsinn geht weiter: Im nagelneuen Part 8 schwingt sich unser Yeti durch den Dschungel Brasiliens!
Jetzt spielen!



Pinguthrow Contra
Sensationell: Der Klassiker jetzt als Multiplayer-Version. Spiele gegen andere - live und in Echtzeit!
Jetzt spielen!



Part 1 SE
Der Yeti feiert 1. Geburtstag und als Geschenk gibt's für alle den legendären Part 1 als Second Edition - schöner, besser, spaßiger! Steuere Pingu noch im Flug und erreiche nie gekannte Weiten.
Jetzt spielen!



Part 7 - Snowboard Freeride



Stage Dive: Das Yeti-Popstars-Game



Part 6 - The Big Wave
Yeti packt sein Surfbrett aus

Хотя популярность могучего йети и бедолаги-пингвина в последнее время сходит на нет (невозможно поддерживать популярность серии бесконечно), поклонники этих игр ни в какую не хотят заноситься в Красную книгу. Могучий снежный человек и пернатый житель заснеженного континента по-прежнему приносят своим создателям солидные доходы.

Ознакомиться со всеми играми серии Yeti's Sport можно на указанной страничке. Игр этих довольно много: Part 1 — Pingu Throw, Part 2 — Orca Slap, Part 3 — Seal Bounce, Part 4 — Albatros Overload, Part 5 — Flamingo Drive, Yeti goes Olympia, Part 6 — The Big Wave, Stage Dive: Das Yeti-Popstars-Game, Part 7 — Snowboard Freeride, Jungle Swing, Pinguthrow Contra, The Final Spit и Icicle Climb.

www.donpixel.com/play/es/
060127192337

Первая часть Yeti's Sport нервно курит в сторонке — эта игра способна уделать ее по всем параметрам. Если вы не готовы вычерки-



вать в ближайшие несколько дней как минимум час рабочего времени, лучше даже не заходите по вышеозначенной ссылке. Мы не гарантируем, что вашему начальству удастся удержать себя и не уволить вас. Также мы не гарантируем, что после того, как начальство уволит вас, оно само удержится от того, чтобы не начать играть в ЭТО с утра до вечера. Но мы вполне можем гарантировать обратное — что не удержитесь и что уволят...

Суть игры в следующем. Есть катапульта, на которой надежно закреплен некий непонятный персонаж. Первым нажатием на пробел вы задаете угол наклона главного движущего рычага катапульти. Вторым нажатием определяете положение стопора. И наконец, третьим отправляете бедолагу в продолжительный (хотя это как получится) полет. Дальность полета зависит, в первую очередь, от удачной комбинации углов наклона рычага и стопора и во вторую — от вашего умения быстро нажимать на курсорные клавиши. Именно их с помощью можно заставить персонажа быстро-быстро махать руками во время полета.

Но даже когда вы поняли, что ваш герой улетел так далеко, как еще никому не удавалось, не стоит расслабляться. Необходимо удачно приземлить своего летуна. Еще до того, как он окажется в опасной близости от земли, необходимо нажать пробел — откроется парашют, и ваш подопечный твердо встанет на землю, а у вас появится возможность обессмертить свое имя в чарте лучших игроков.



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Онлайновая коллекция



Количество онлайн-игр неуклонно растет, а вместе с ним растет и число игроков. Результат — жесткая конкуренция между разработчиками и издателями онлайн-тайтлов. Как только они ни пытаются привлечь внимание к своим проектам! Кто-то устраивает совершенно безумные соревнования среди поклонников с очень даже реальными призами. Кто-то делает ставку на PvP. Третьи ужесточают правила, объявляя, что их игра — только для самых избранных.

Оригинальнее всех поступила Sony Online Entertainment. Она сообщила, что во второй половине марта сего года в продажу поступит так называемая **Station Access Collection**. Это сборник из ее пяти основных онлайн-игр — **Star Wars Galaxies**, **EverQuest II**, **EverQuest Evolution** (то есть первая часть со всеми пятью дополнениями), **PlanetSide: Aftershock** (оригинальный PlanetSide с аддонами **BattleFrame Robotics** и **Core Combat**) и многострадальная **The Matrix Online**, которую Sony пытается откатить уже не первый месяц.

В комплекте со сборником будет поставляться карточка на месяц бесплатной игры для каждого тайтла, а все это вместе будет стоить \$39,99. Когда халявный месяц закончится, абонентскую плату за каждую игру придется вносить по отдельности. Ставка сделана на то, что начинающие игроки поведутся на дешевизну, а затем втянутся и начнут исправно пополнять тугой кошелек Sony из своих карманов. Что ж, решение очень даже мудрое.

Что год грядущий WoW готовит?



В ноябре прошлого года **World of Warcraft** отметил свою первую и уж явно не последнюю годовщину. В связи с этим **Blizzard** поспешила обрадовать игровую общественность анонсом тех новшеств, которые ждут нас в этом году.

В первую очередь администраторы тонко намекнули, что в **WoW** будет добавлен новый контент, предназначенный главным образом для персонажей 60 уровня. Впрочем, в этом мало кто сомневался, ведь именно «шестидесятники» больше всего страдают от однообразия геймплея.

Много внимания будет уделено шлифовке PvP на открытых пространствах. PvP и сейчас неплохо проработан, но разработчиков, похоже, не устраивает засилье баффинга и практикуемый многими игроками киттинг.

Помимо PvP, до ума будут доведены таланты воров, шаманов и магов — слишком уж много нареканий поступало со стороны обладателей персонажей данных классов. Также упоминается, что в игру будет добавлен **Naxxramas**, огромный некрополь, парящий прямо над **Stratholme**. Как это будет выглядеть, пока не совсем понятно.

Новшества The Saga of Ryzom



Не сидят сложа руки и создатели MMORPG **The Saga of Ryzom**. В самом ближайшем будущем всех поклонников этой весьма необычной игры ожидает тотальная модификация игрового интерфейса. Ход весьма неожиданный, но авторы уверяют, что все схвачено, и вообще — don't worry. Зная, что фанаты обычно крайне негативно относятся к изменению интерфейса, разработчики собираются править не разом, а постепенно. Но в итоге поменяется все — цвет, расположение окон, построение меню и опций.

Крах онлайн-жанра

Несмотря на то, что практически все аналитики пророчат онлайн-играм только рост и процветание, суровая реальность никак не хочет с этим согласиться. **Комитет Развития Онлайн-Миров (Committee of Development Online Worlds)**, базирующийся в Генуе, сообщает, что в течение ближайшего года следует ждать не развития, а напротив — заката эры MMOG.

После ряда опросов представители комитета пришли к неожиданному выводу: к началу 2007 года почти из всех онлайн-игр (кроме азиатских, им спад грозит только к концу 2007-го) уйдет более 50% игроков. Нездоровые тенденции прослеживаются уже сейчас: на форумах большая часть игроков жалуется, что им скучно в онлайн-играх и что простое общение в чатах и на форумах значительно интереснее.

Освободившиеся игроки, по мнению «комитетчиков», «размажутся» по форумам и чатам, а на смену онлайн-играм придут простенькие флэш-развлечения. Глобальные же онлайн-вселенные уже к середине 2007 года перестанут приносить хоть какой-то доход издателям и будут закрыты.

Мани-мани D&D

Появились некоторые подробности о **Dungeons & Dragons Online** (к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, она уже поступит в продажу). Разработчики огласили размер абонентской планты и стои-



мость коробочной версии игры.

Коробка обойдется вам в \$49,99. Трехмесячная подписка будет стоить в районе \$42, полугодовая — \$77, годовая — \$143. Цифры впечатляют, но если сравнить их со стоимостью аналогичных онлайн-игр, станет ясно, что денег с нас просят не так уж и много. Хотелось бы, конечно, чтобы абонентской платы не было вообще (как в Guild Wars).

Звездные врата в Сети



В Сети открылся официальный сайт **Stargate Worlds** — www.stargateworlds.com. Для тех, кто настроился на нашу онлайн-волну недавно, напомним, что Stargate Worlds — это MMORPG, которую разрабатывает компания **Cheyenne Mountain Entertainment**. Как явствует из названия, игра базируется на популярной вселенной Stargate. У нас «Звездные врата» не очень популярны, а вот на Западе их, наоборот, очень любят.

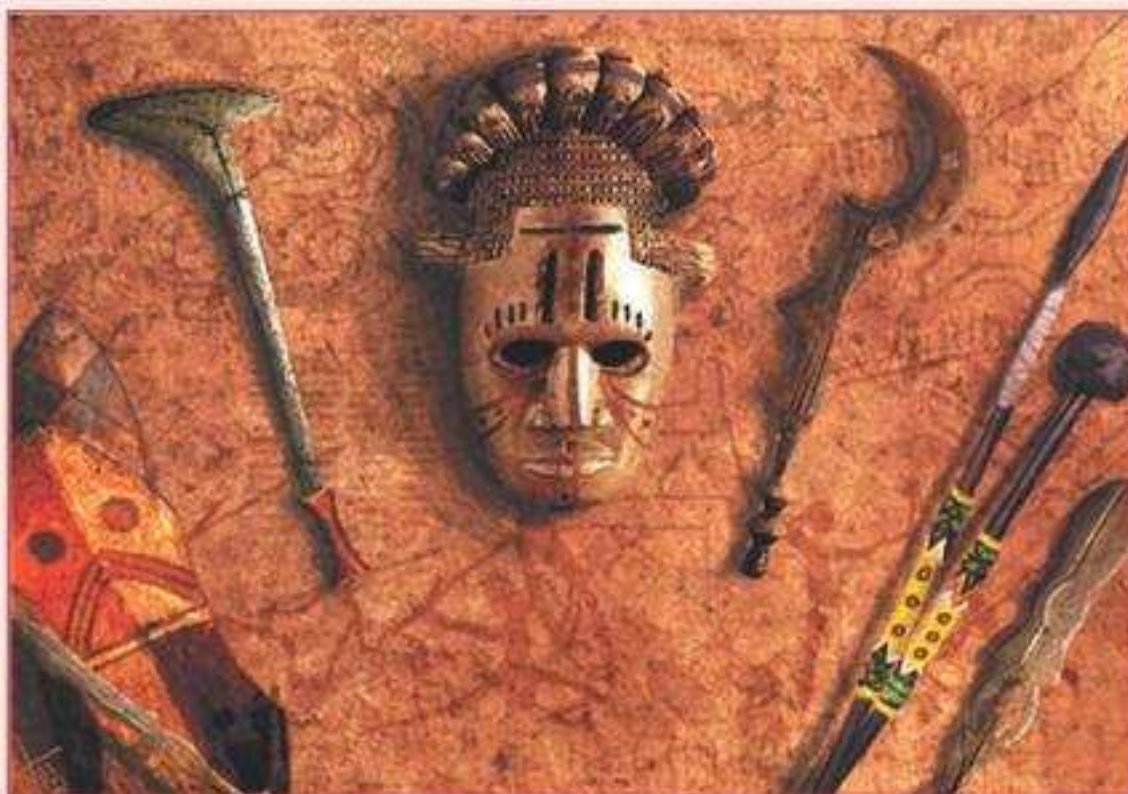
На данный момент информации об игре крайне мало. На вопросы журналистов разработчики сыплют общими фразами. Мол, будет дипломатия, сложная экономическая модель, археология и инженерия, а уж PvP мы сделаем такой, что всех остальных переплюнем. Иными словами, стандартный способ подогреть интерес, когда показать еще толком нечего.

Еще больше Guild Wars

В самом ближайшем будущем мир **Guild Wars** значительно расширится. В прошлом номере мы рассказывали о том, что ждет игроков в аддоне **Guild Wars: Factions**, релиз которого намечен на весну-лето этого года. И вот подоспела новая информация, на сей раз о бета-тесте игры.

Пробное погружение в мир **Guild Wars: Factions** состоится 24 марта, причем сразу по всему миру. **ArenaNet** планирует собрать на игровых

АФРИКА НАСТУПАЕТ!



Независимая компания **Africast Global Media** выступила с весьма смелым заявлением. В ближайшее время они планируют ни много ни мало раздавить **World of Warcraft**, поймать в мышеловку **Guild Wars**, размазать о стену **Star Wars Galaxy**, утереть нос **EverQuest 2** и заткнуть за пояс **Dungeons & Dragons Online**. Иными словами, выпустить игру, которая будет на голову выше всех уже существующих и только готовящихся к релизу конкурентов.

Название у нового «короля» довольно необычное — **Africa**. Действие игры будет происходить в XIII веке нашей эры на территории Африки. Игрок сможет встать на сторону одного из африканских государств и попытаться помочь своим соплеменникам захватить власть над всем континентом. **Africast Global Media** обещают сложнейшую систему квестов, развернутое древо технологий и уникальную систему прокачки персонажей. Выглядит заманчиво, но нам кажется, что ребята просто мутят воду. Не говоря ничего конкретного, создают ажиотаж вокруг игры, которая еще даже до стадии «альфы» не добралась.

И хотя уже сейчас понятно, что никаким «королем MMORPG» игра не станет (не тот бюджет, позиционирование, да и сама идея не такая уж выдающаяся), концепция все равно выглядит весьма оригинально.

Официальный сайт «Африки» находится по адресу www.africammo.com.

серверах максимальное число игроков — чтобы, с одной стороны, устроить эдакий бесплатный рекламный раш (геймеры из всех стран наводнят форумы впечатлениями), а с другой — испытать мощности нового железа.

Чтобы стать бета-тестером, особых усилий не требуется — надо либо уже иметь аккаунт в **Guild Wars** и подать заявку, либо (если вы еще не играете в **Guild Wars**) попросить знакомого с аккаунтом пригласить вас (каждый постоянный игрок может ходатайствовать за трех человек). Можно поступить еще проще: оформить предзаказ на **Guild Wars: Factions**, и ваше имя автоматически занесут в списки бета-тестеров.



АНДРЕЙ АЛЕКСАНДРОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ИСКУССТВО ОНЛАЙНОВОЙ ВОЙНЫ



Жанр: Онлайн-многопользовательский экшен
Издатель: Sony Online Entertainment Разработчик: Verant Interactive
Системные требования: CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.planetside.com

Приходилось когда-нибудь подрабатывать пушечным мясом? Сочным восьмидесятикилограммовым куском мяса, направленным на штурм стратегически важного моста. На самый обычный штурм: вот наш берег, вот — их; вот на нашем берегу стоит три танка, которые обстреливают противника, вот — с их берега летят ответные снаряды, которые хоть и выпущены наугад, но ведь попадают!

На мост выскакивает бронетранспортер. Отчаянно огрызаясь из пулеметов, он мчится вперед, к собственной смерти. Его никто не поддерживает — в чате пока не прозвучал приказ атаковать. Где-то на середине моста раздается одинокий взрыв — и все возвращается на круги своя: артподготовка, короткие команды, перемещение техники, которая готовится к наступлению... Пушечное мясо тем временем сидит в хлипком укрытии и гадает: доживет ли оно «до другого берега», погибнет на середине моста или сдохнет через две секунды, когда очередной снаряд противника найдет свою цель?

Остатки отечественного PlanetSide-комьюнити (почему «остатки», мы расскажем чуть позже), узнав о том, что компания «Акелла» собирается издать в России локализованную версию этого онлайн-экшена, отреагировали коротко: «О да! Нам нужно свежее пушечное мясо!» И знаете — быть таким куском мяса вовсе не так позорно, как может показаться на первый взгляд.

Ветеран еще повоюет

PlanetSide — игра достаточно старая даже по меркам онлайн-игр. Оригинальная версия вышла в мае 2003 года, а чуть позже, в октябре, появился и первый аддон — PlanetSide: Core Combat. Игра быстро пережила пик популярности, который был несколько короче, чем, скажем, у MMORPG. Сегодня PlanetSide живет в основном за счет фанатов: число серверов уменьшено с пяти до трех, но и при этом концентрация игроков на них ниже, чем в лучшие времена.

Так почему же тогда мы посвятили PlanetSide аж две журнальные страницы? Во-первых, Sony Online Entertainment планирует так называемый «маркетинговый перезапуск» игры — то есть собирается всеми силами вернуть ей былую популярность. Первый шаг в этом направлении — всем новичкам обещан целый год бесплатной игры (не обошлось, правда, и без небольших ограничений — у тех, кто платит, будет чуть больше возможностей). Во-вторых, отечественная компания «Акелла Онлайн» прямо сейчас заканчивает локализацию — русская версия, скорее всего, доберется до прилавков одновременно с этим номером «Игромании».

PlanetSide — это Battlefield в sci-fi-окружении, да еще и раз в десять масштабнее. Есть планета Аураксис, десяток континентов которой пытаются поделить между собой три империи. Идет кровопролитная война за территорию. Суть ее заключается в борьбе за объ-

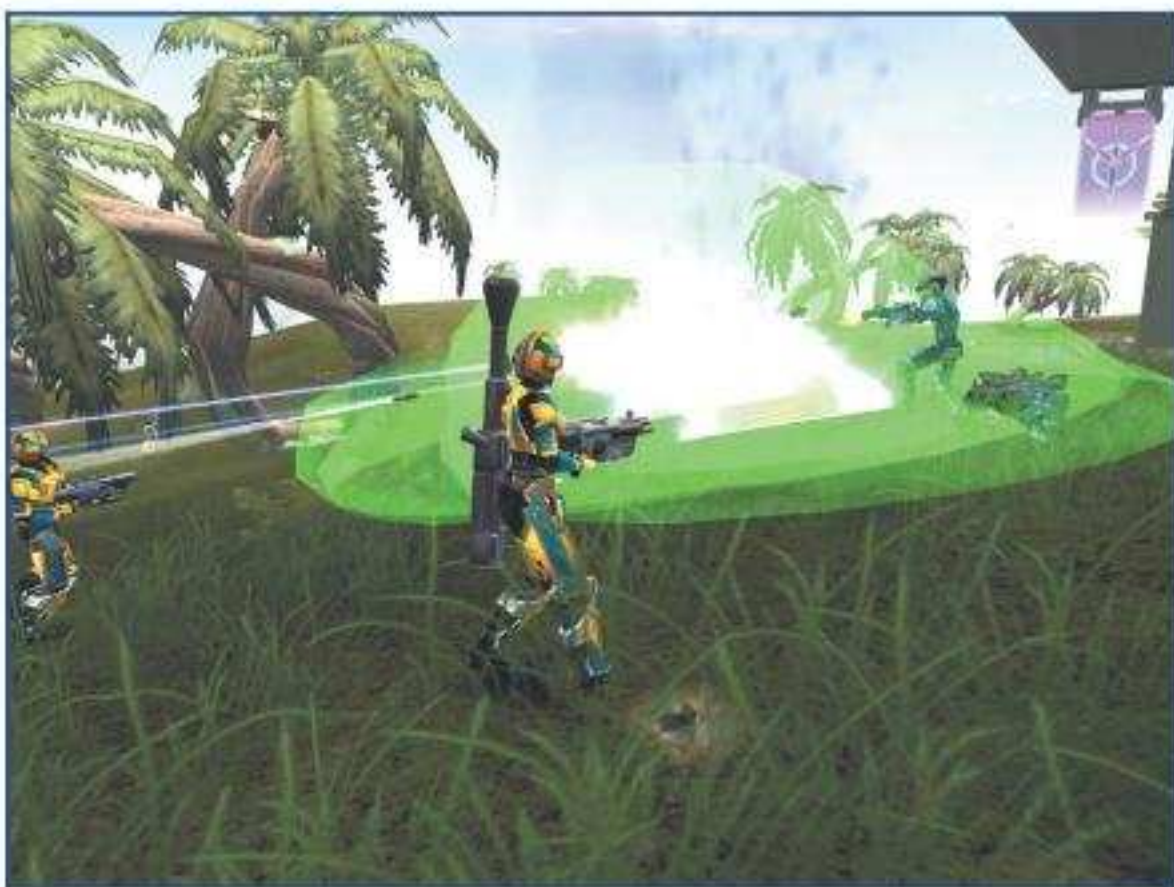
екты, разбросанные по карте. Полностью победить нельзя — максимум, что может одна из сторон, это загнать противников на свои континенты-убежища (Sanctuary). Впрочем, невозможность полностью уничтожить врага мало кого волнует. Разве может быть что-нибудь приятнее, чем война, которая длится вечно?

Особенности континентальных битв

На старте игрок выбирает сторону, имя, пол, внешность и голос персонажа. Потом следует достаточно долгая учебная часть: разработчики не сделали специальной зоны, в которой новички могли бы сражаться друг с другом, одновременно изучая азы игры. Вместо этого нам предлагают учебный симулятор с огромным количеством учебных курсов. После его завершения (можно «сбежать с уроков» пораньше, но опыта дают меньше) мы получаем начинающего вояку.

Несмотря на огромные размеры игрового мира, попасть на серьезную войну в PlanetSide проще простого, даже если на сервере совсем мало игроков. В меню есть функция Instant Action, которая за считанные секунды телепортирует вас в самое пекло. Ощущения потрясающие — в игре постоянно что-то меняется. Вот вы в компании еще пары бойцов охотитесь за опытным и опасным противником-одиночкой, а уже через десять минут вас бросает в гущу боя: по сто человек с каждой стороны!

Есть и более экзотичные способы отправиться в гости к врагу. Во-первых, существуют Warp Gates — телепорты, которые связывают континенты между собой. Во-вторых, с конти-



«Синие» доживают свои последние минуты — тактика «навалимся толпой» работает и в PlanetSide.



В любой момент можно вызвать карту местности и оценить, проигрывает команда или же, наоборот, близка к победе.



Слаженность действий команды лучше всего проверяется во время сражений в помещениях.



Вокруг мобильного респауна всегда многолюдно — игроки в PlanetSide гибнут очень быстро.

нента-убежища каждые пять минут стартует орбитальный шаттл — с него можно десантироваться прямо на голову противнику. После гибели игрок может возродиться в одной из нескольких точек: либо на ближайшем к месту смерти дружественном объекте, либо на развернутом рядом с полем боя грузовичке.

В самом пекле

Описать словами сражения в PlanetSide практически невозможно — настолько глубока и многогранна эта игра. Все три стороны потрясающе сбалансированы, у каждой есть огромное количество своих фишек и хитростей. Танк **Vanu Sovereignty** может летать над водой, а у его водителя есть курсовое орудие? Что ж, отлично, зато гусеничный транспорт **Terran Republic** вооружен зенитным орудием и может атаковать сразу две цели, а **New**

Conglomerate выставили на поле боя самого настоящего бронированного динозавра, мощного, крепкого, но неуклюжего. Парк техники огромен: здесь вам и броневики для доставки пехоты, и мобильные телепорты, и передвижные артиллерийские установки, и быстрые квадроциклы... Для управления большинством видов техники требуется полноценный экипаж из двух-трех человек.

За убийство врагов, участие в захвате базы и прочие командоугодные дела игрок получает очки опыта, повышает боевой ранг и награждается специальными сертификатами, которые идут на покупку техники, оружия и экипировки. Хотите водить танк? Выкладывайте сертификаты! Хотите щеголять в Infiltration Suit, который позволяет становиться «почти невидимым» и проникать в тыл врага? Выкладывайте сертификаты! Хотите мощную снайперскую

винтовку? Выклады... кончились? Что ж, система прокачки очень гибкая, она позволяет перепробовать все роли — сертификаты можно «сбрасывать» раз в несколько часов. Не понравился набор оружия и экипировки — выберите более интересную комбинацию.

Игроки в PlanetSide могут объединяться в отряды, лидеры которых получают не только очки опыта, но и очки, увеличивающие командный ранг. Чем он выше, тем больше возможностей появляется у начинающего полководца. Сначала он только указывает на карте контрольные точки, потом рисует на ней же целые тактические планы; получает возможность связываться с другими командирами; иногда даже обрушивает на вражеские головы бомбежки с орбиты. Впрочем, быть лидером в PlanetSide — занятие хоть и престижное, но неблагодарное: собрать слаженно действующую команду очень и очень сложно.

Отдельно хочется отметить очень удобную систему связи между игроками. Помимо «печатного» и голосового чатов, существует огромное количество запрограммированных голосовых сообщений, для активации которых достаточно нажать всего две клавиши.



PlanetSide — уникальная игра. Ее нельзя сравнивать с онлайн-RPG — совершенно другая концепция, другие ощущения. Немногим ближе подошли и «обычные» многопользовательские экшены вроде **Battlefield 2** — размах не тот. Да, сегодня у PlanetSide немало проблем, главная из них — малая популярность. Но благодаря оригинальной концепции масштабные сражения здесь случаются, даже когда на сервере находятся лишь несколько сотен игроков. Мы очень надеемся, что усилия Sony дадут результат и население PlanetSide снова вырастет. ■

ВЕРДИКТ

Онлайн-игра без утомительной прокачки и постоянной погони за лутом. PlanetSide — это квинтэссенция войны. Самой масштабной войны за всю историю онлайн-игр.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.0

ПРОСТОТА ПЕРЕВОДА

На момент написания статьи у компании «Акелла Онлайн» не было готовой русской версии игры, поэтому судить о локализации можно только со слов ее сотрудников. PlanetSide — достаточно сложный для перевода проект, здесь много специфических терминов. С другой стороны, у локализаторов будет возможность вносить исправления вместе с патчами.

Зато уже есть информация о ценах — надо сказать, что российским игрокам повезло куда больше, чем их западным однополчанам. Коробка с PlanetSide будет стоить 299 рублей, а месяц игры — 149 рублей. Так что «Акелле» осталось решить лишь одну проблему — сделать оплату как можно более удобной.

На наши вопросы ответил **Александр Любов**, руководитель отдела локализаций:

[«Игромания»]: Расскажите, на каком этапе находится локализация PlanetSide?

[Александр Любов]: На данный момент перевод уже почти завершен — мы тестируем игру и «собираем» мастер. Так что надеемся поспеть к двадцатому марта.

[И]: Кто занимается локализацией игры?

[АЛ]: Локализацией занимается новая команда переводчиков, мы сотрудничаем с ними впервые. Мы выбрали их по простой причине — они очень оперативно работают. Дело в том, что период основной работы над переводом выпал как раз на новогодние и рождественские праздники. Многие команды переводчиков тогда просто отдыхали, а вот наши ребята трудились все это время, благодаря чему мы смогли в кратчайшие сроки завершить перевод и приступить к тестированию.

[И]: Как вы считаете, атмосфера масштабных боевых действий в русской версии не потеряется?

[АЛ]: Судить сложно, ведь сам я с PlanetSide знаком в основном как переводчик, и мой взгляд на игру заметно отличается от взгляда обычного пользователя. А вот люди, которые тестировали проект, постоянно задерживались после работы — чтобы посидеть еще немного. С уверенностью можно сказать, что в итоге мы предложим достойную, увлекательную и затягивающую игру.

[И]: В PlanetSide очень много оружия — оригинального и необычного. А как вы перевели его названия?

[АЛ]: После некоторых раздумий мы решили оставить оригинальные наименования оружия — так будет привычнее. Ну а о том, для чего нужна та или иная пушка, игрок узнает из описаний.

[И]: Насколько мы знаем, владельцы русской версии PlanetSide попадут на европейский сервер **Werner**. Можно ли будет печатать в игре кириллицей?

[АЛ]: Да, мы очень хотим предоставить игрокам возможность общаться на родном языке. И скорее всего, Sony пойдет нам в этом навстречу. Но пока что этот вопрос окончательно не решен.

ЗДУАРАД КЛИШИН
E-MAIL: РУБРИКИ. INTERNET@IGROMANIA.RU

СЕТЕВОЙ БЕСПРЕДЕЛ



Коварный гангста вырвался в Сеть — в интернете появился давно ожидаемый геймерами мультиплеер-мод для **GTA: San Andreas**! Сегодня мы детально разберемся, что и как нужно сделать, чтобы получить удовольствие от сетевой версии игры. Добро пожаловать в мир насилия и беспредела!

Подключение

Чтобы сыграть в мультиплеер **GTA: San Andreas**, первым делом необходимо скачать дистрибутив клиента **MTA: SA** с сайта <http://light.mtavc.com/download.php?m=12&t=3> или взять его с нашего диска. После того как программа будет установлена, запустите **Multi Theft Auto**. Игра проверит наличие на жестком диске **GTA: San Andreas** (при этом у вас не должны быть установлены никакие модификации, иначе поиграть не получится). Если проверка пройдет удачно, **GTA** будет запущена в режиме мультиплеера — исчезнут все ранее доступные пункты меню, а на их месте появятся новые, необходимые для игры по интернету или локальной сети.

Загляните в пункт меню **Settings** и впишите в появившееся поле ваш никнейм. Потом запускайте игру. Для этого нужно либо выбрать интересующий вас сервер из списка, либо ввести данные, требующиеся для подключения к определенному серверу. Рассмотрим последовательно оба способа.

Зайдите в пункт меню **Browse Servers** и нажмите кнопку **Refresh**. Если у вас установлено соединение с интернетом (или локальной сетью), клиентская программа произведет поиск серверов в Сети и выведет список машин, к которым можно подключиться. Чтобы зайти на сервер, необходимо выбрать в меню сервера

ров соответствующий элемент и нажать кнопку **Connect**. В поле **Password** надлежит ввести шифр для запароленных серверов. Подключение может занять от нескольких секунд до нескольких минут — все зависит от скорости соединения.

Если же вы хотите подключиться к заранее известному вам серверу, просто зайдите в меню **Quick Connect** и пропишите в соответствующем поле IP-адрес игровой станции (поле **Host**), порт подключения и пароль (если он, конечно, требуется). Жмите кнопку **Connect** и соединяйтесь с сервером.

Игровой процесс

Если вы подсоединились к серверу в момент установки нового соревнования, вам повезло. В этом случае вы можете незамедлительно подключиться к игре. Если же гонка уже началась, придется подождать, пока заезд завершится, а затем проголосовать за выбор новой или сохранение старой трассы (клавиши **F1** и **F2**). Пока другие игроки вовсю жмут на виртуальные педали, вы можете понаблюдать за заездом: при нажатии курсорных клавиш «вправо»/«влево» в режиме наблюдателя вы можете выбрать гонщика, за которым будет установлена слежка (положение камеры можно менять клавишами **1**, **2** и **3**).

С началом новой гонки вы оказываетесь на стартовой черте и вам выдается транспортное средство. На нем нужно пройти весь маршрут, попытавшись уничтожить максимальное число соперников или просто побеспредельничав. Окно статистики вызывается клавишей **Tab**.

В **Multi Theft Auto** предусмотрено несколько режимов игры:

Free Roam — в этом режиме игроки могут делать все, что захотят: драться, устраивать криминальные разборки на улицах. Свобода действий полнейшая, никаких запретов, никакой полиции, стопроцентный беспредел.

War/Dogfight — игрокам выдаются транспортные средства военных (**Hydra**, **Patriot**, **Rhino**, **Hunter**) и ставят одну-единственную цель — убить всех и выжить самому.

Race — режим гонки по чекпойнтам. Побеждает игрок, приехавший на финиш первым. Специально для этого режима игры авторы мода создали несколько оригинальных карт. Чего только стоит тоннель, висящий в воздухе на высоте птичьего полета.

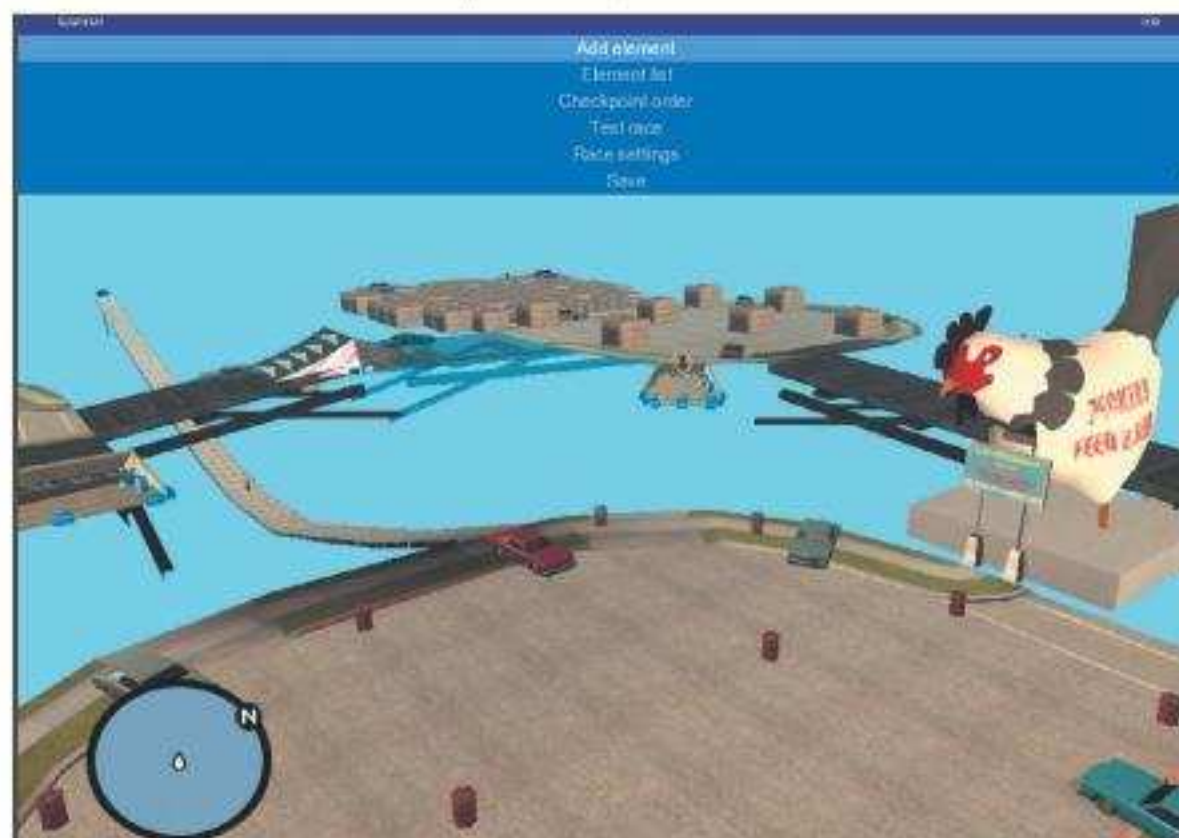
Из других особенностей: отображение здоровья остальных игроков; три типа «пикапов», разбросанных по карте, — если собрать их все, можно получить нитроускорение; возможность менять модель авто и чинить транспорт на ходу. Отдельной похвалы заслуживают дополнительные локации — не удивляйтесь, если, присоединившись к интернет-серверу, вы окажетесь в совершенно незнакомой вам локации.

■ ■ ■

Multi Theft Auto — самый удачный мультиплеер для **GTA: San Andreas**. Идеально оптимизированный сетевой код, интересные игровые режимы, простота подключения. Все прочие попытки мододелов добавить в **GTA: San Andreas** интернет-режим на фоне **MTA** можно считать неудавшимися. В ближайшем будущем разработчики планируют добавить в мод еще немало вкусностей. Мы будем следить за обновлениями и, как только появится новая версия, оперативно вложим ее на наш диск. ■



Режим игры War/Dogfight. Схватка в воздухе.



В Multi Theft Auto встроен собственный редактор карт.

ТАКИХ ГОНОК РАНЬШЕ НЕ БЫЛО

CRASHDAY

ТАЧКИ ПУШКИ
РОК-Н-РОЛЛ



ОТПРАВЬ SMS* С НОМЕРОМ
КАРТИНКИ ИЛИ МЕЛОДИИ НА НОМЕР
6600 И ПОЛУЧИ НА СВОЙ МОБИЛЬНЫЙ ОДНУ ИЗ
УБОЙНЫХ ТАЧЕК ИЛИ МЕЛОДИЮ ИЗ САУНДТРЕКА
К УРАГАННОЙ ГОНОЧНОЙ ИГРЕ CRASHDAY!



МЕЛОДИИ	ПОЛИФОНИЯ	NOKIA	SIEMENS
CRASH DAY — HANDS ON A WHEEL	861	831	831s
CRASH DAY — MOVE WITH ENERGY	862	832	832s

* стоимость одного SMS-сообщения 30,99 без НДС

moon byte
studios

Replay Studios



© 2006 DEVELOPED BY MOON BYTE STUDIOS / REPLAY STUDIOS. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ. CRASHDAY ЯВЛЯЕТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМ ТОВАРНЫМ ЗНАКОМ MOON BYTE STUDIOS. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПРОГРАММЫ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СТРАН СНГ И БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО «НОВЫЙ ДИСК», Тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), E-MAIL: SALES@ND.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО Тел.: (495) 147-13-36, E-MAIL: ZAKAZ@ND.RU. ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ УКРАИНЫ – ПОМПАНИА «ОДИСЕЙ», Тел.: 8 (450) 336-73-73, 8 (4402) 31-73-73, E-MAIL: SALES@ODYSSEY.UA, WWW.ODYSSEY.UA.

ТАТЬЯНА УЛАНОВА
E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Онлайн-экшен ■ Разработчик: Dream Execution Technology
■ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 56,6 кбит/сек, а лучше — ADSL

www.warrock.net

Передо мной стоит нелегкая задача — написать статью об онлайн-игре и ни разу не употребить слово «отстой». Читайте внимательно, и вы поймете, почему сказать это неприличное слово иногда так хочется, но в итоге все же не нужно.

Так уж получилось, что после выхода **Battlefield 2** его стали называть интернет-шутером всех времен и народов (именно интернет-шутером, а не шутером вообще) и начали сравнивать все остальные игры подобного рода. Что подделаешь, **Battlefield 2** на сегодняшний день — самая популярная онлайн-забава от первого лица. Разработчикам других игр остается только тяжело вздыхать и равняться на лидера.

Еще до знакомства с **WarRock** я зареклась лишнего раз упоминать детище **Digital Illusions** и **Electronic Arts**. Но экшен **WarRock** от корейских шаманов из **Dream Execution Technology** — совсем другое дело.

Хитрая усмешка

Авторы **WarRock**, по-видимому, решили открыто посмеяться над **Battlefield 2** и поклонниками этой игры. У вас миллионные капиталы? Ха! А у нас игра сделана на коленке с бюджетом менее \$100 000. У вас безбрежные рекламные площади? Зато мы не вложим в раскрутку ни цента! У вас многотысячная армия фанатов? А про нас не знает никто. Но! Мы сделаем игру, которая среди определенной категории пользовате-

лей станет столь же популярна, как **Battlefield 2**. Выкусите.

Поначалу во все эти обещания никто не верил. Потом игра вышла, и оказалось, что **WarRock** полностью соответствует тому, о чем говорили разработчики. Вот только корейцы перехитрили и нас, и отчасти себя сразу по всем пунктам.

Концепция игры слезана с «Баттлы» практически подчистую. В начале раунда вы выбираете класс бойца, снаряжаете его подходящим оружием, указываете на карте чекпойнт, на котором ваш вояка появится, жмете кнопку ОК и выгружаетесь на виртуальной арене. На поле брани уже суетятся еще несколько таких же, как вы, отважных бойцов онлайн-фронта.

Основная задача каждого раунда — не только набрать максимальное количество очков для себя, но и обеспечить победу своей команде. Для этого недостаточно метко стрелять, ловко уворачиваться от пуль и умело водить различные транспортные средства. Необходимо действовать слаженно и постоянно держать под контролем как можно больше точек на карте. Чем больше чекпойнтов контролирует ваша команда, тем больше очков каплет в ее копилку.

Но столь поверхностное описание, само собой, не дает никакого представления о том, что же на самом деле представляет из себя игра. Поэтому давайте разбираться по пунктам.

Классовая борьба

Battlefield 2, как и любой другой онлайн-экшен такого рода, просто обязан иметь хорошо проработанную систему классов. На баланс между отдельно взятыми классами можно обращать не так много внимания, если ставка сделана на командную игру, — недостатки одних родов войск могут быть умело компенсированы преимуществами других. В **WarRock** пять классов. Стандартный штурмовик, вооруженный автоматической винтовкой. «Антитанк» с тяжелой РПГ за плечами. Шустрый скаут со снайперкой. Веселая девица (да-да, этот класс отдан на растерзание прекрасному полу) с легким автоматом в роли медика. Плюс инженер с разводным ключом наперевес — крайне уязвимый, но необычайно полезный во время танкового раша.

Система классов — первая саркастическая улыбка корейских разработчиков. Поначалу кажется, что все отлично. Но на поверку слезанная с **Battlefield 2** система родов войск оказывается крайне малоэффективной во время игры. Баланс настолько недоработан, что «ас-саулт» и снайпер оказались единственно подходящими для военных действий. Снайперская винтовка на дальней дистанции просто божественна: всего два выстрела, и любой игрок падает замертво. Перезаряжается быстро, стреляет точно. Будь она автоматической, снайпер превратился бы в ходячий танк.

На близкой дистанции балом правит штурмовик. Всего одной очередью из винтовки он может срезать любого врага на дистанции до 30 метров. На фоне такой мощи оружие остальных классов кажется просто смешным.



WarRock — чертовски фотогеничен. На скриншотах смотрится на порядок лучше, чем в реале.



Некоторые карты буквально созданы для кемперства. Жаль, не на все крыши можно подняться.

Dream Execution попытались дотянуть до приличного уровня «антитанка» — радиус поражения его ракет значительно выше, чем в том же Battlefield 2. Одна неприятность — ракета летит слишком медленно, и если враг вас заметил, ему ничего не стоит уйти перекатом в сторону. Запас ракет резко ограничен, складов с боеприпасами на картах ощутимо не хватает («саппортов» в игре просто нет).

Кошмар и ужас? В общем-то, да. Но! В корейской версии игры (европейским пользователям она пока недоступна) баланс настроен неплохо за счет дополнительных видов оружия и различной скорости передвижения. В евроверсии же все бойцы (кроме «антитанка») пока передвигаются с одинаковой скоростью. Похоже, корейцы решили как следует напугать глупых белых обезьян, прежде чем сбалансировать для них игру.

Дизайном единым

Можно до колик в области пупка спорить, почему Battlefield 2 столь хороша, но так и не придти к общему знаменателю. Однако одно можно сказать точно. Не будь в игре хороших карт (в плане дизайна), она бы благополучно провалилась в прокате. В WarRock ситуация с дизайном отдельных уровней предельно напряженная. С одной стороны, разработчики явно старались — пять имеющихся на данный момент карт совершенно не похожи друг на друга (заброшенная в горах база, улицы города, территория завода). С высоты птичьего полета дизайн уровней кажется почти идеальным. Но как только оказываешься на улицах виртуального города, пробираешься через холмы к военной базе и тихой сапой проползаешь на территорию завода, тут же вылезают проблемы. Точки для снайперов — холмы, вышки, заводские потолки — выбраны неудобно, и забраться туда зачастую невозможно. Нельзя попасть на специально созданные для этого крыши зданий (а если и можно, то только по лестнице, где уже поджидает засада). Альтернативные пути к некоторым чекпойнтам перекрыты низенькими, но совершенно непроходимыми заборчиками.

Всего-то и нужно поставить пару ящичков-подставок там, прикрутить лесенку здесь, освободить лишний проход, позволяющий атаковать точку с нескольких сторон, а защитникам держать круговую оборону — и получится отличный уровень. Но чего нет, того нет. И пока

КОПИЯ — ТАК ВО ВСЕМ



Battlefield 2), но над ней еще нужно работать и работать. Очень хотелось бы, чтобы в WarRock появились воздушные самолеты и вертолеты (пока они есть только на скриншотах). Под них, правда, придется делать новые карты — те, что есть сейчас, слишком малы. В корейской версии игры, которая в Европе пока недоступна, уже есть и большие карты, и самолеты, и вертолеты, даже приличная физика и улучшенная графика.

На нашем DVD в разделе «Игра в онлайн» вы можете взять бесплатный игровой клиент для WarRock и посмотреть видео, сделанное на основе корейской версии, — там есть и самолеты, и вертолеты и вообще все, что со временем появится в европейском релизе.

эти маленькие, но столь важные элементы не появятся, играть будет сложно.

В корейской версии карты значительно больше и лучше сбалансированы. Заборчиков нет, лесенки есть, на холмы бойцы забираются без видимых усилий. Что помешало перенести уже готовые наработки в евроверсию, совершенно непонятно. Разработчики постепенно добавляют их с каждым патчем, но почему нельзя добавить все сразу?

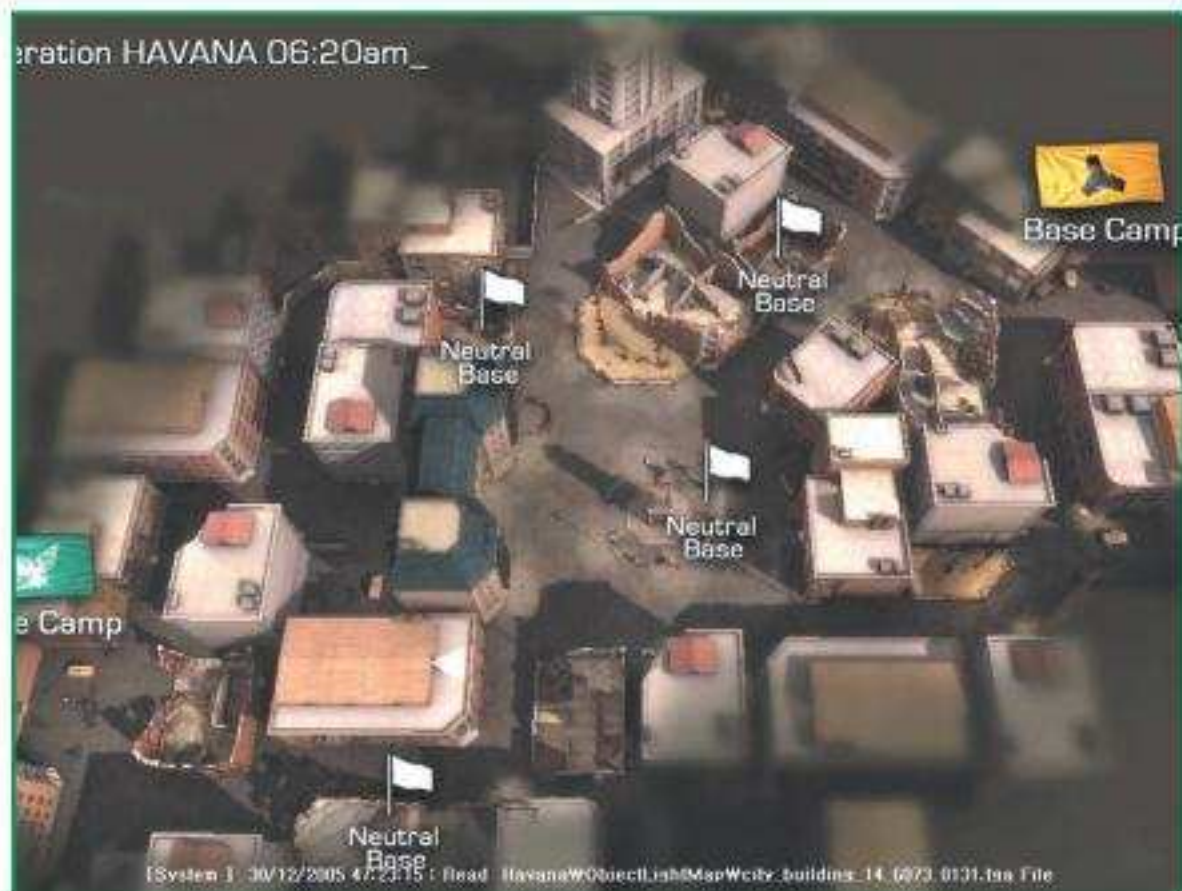
Особенности взаимодействия

В Battlefield 2 уникальная система взаимодействия между участниками сражения. Кроме системы голосовой связи (неразлучная пара микрофон/наушники), разработчики предусмотрели потрясающе удобную систему команд, активируемых через виртуальное меню. Всего один клик мышкой — и ваш боец отдает приказание своему отряду или докладывает об обнаружении вражеского объекта.

Есть и собственная система взаимодей-

ствия внутри боевых групп. Соратникам нельзя ничего говорить, зато можно наглядно показывать, чего вы от них хотите (по нажатию на F-клавиши ваш персонаж жестами показывает ту или иную команду). Система жестовой сигнализации, которая отлично работает на реальном поле боя, оказалось совершенно не состоятельна на полях виртуальных сражений. Это и неудивительно — чтобы понять, что хочет от вас командир или оказавшийся рядом боец, необходимо пристально смотреть на него, причем постоянно. В результате никто не выполняет команды, а если кто-то и пытается следить за судорожными выкрутасами командира, то быстро получает пулю в лоб — потому что на поле боя надо смотреть за врагом, а не пытаться на протяжении нескольких минут разбираться, чего от тебя хочет руководство.

Иных же способов донести до бойцов свои приказы не предусмотрено. Либо пытайся безумным орангутангом объяснить, что надо делать, либо на выход. Оставшись без нормальной системы координации между соратниками, WarRock



Дизайн карт в WarRock хромает на обе ноги.



Светлана Померанцева позирует перед камерой на мотоцикле. На нем еще и прыгать по ухабам можно.



Редчайший кадр: пуля снайпера поразила товарища Макаренкова прямо в голову. На заднем плане заметен баг — самоходка, наехавшая на мотоцикл.



Несмотря на тяжелое вооружение, «антитанки» крайне уязвимы. Ведь в качестве альтернативного оружия у них только пистолеты.

моментально перестал быть командной игрой. И это при том, что все прочие элементы в нем заточены именно под взаимодействие игроков. Так разваливается огромный механизм, если из него вывинтить всего один связующий болт.

Вы не поверите, но... в корейской версии игры каждая жестовая команда уверенно подкрепляется голосовым сообщением. Немедленно прикрутите к евроверсии!

О бедном... замолвите

Но хватит о грустном. В моделировании техники и управлении ею разработчики подо- брались к Battlefield 2 максимально близко.

Танки, БТР, грузовики, «хаммеры» и даже мотоциклы (двухколесные, а не квадроциклы, как в **Battlefield 2: Special Forces**). В каждой моторизованной боевой единице предусмотрено несколько мест для бойцов, что всячески поощряет совместное использование техники. Именно благодаря этому в WarRock чувствуется тот самый командный дух.

Да, с физикой у колесно-гусеничных агрегатов не все гладко: местами возникает путаница с переключением на вид от первого лица, а уж чего стоит сесть на мотоцикл — это вообще никакими словами не описать. Но при всем этом пользоваться техникой крайне инте-

ресно, а в бою еще и жизненно необходимо.

Что самое удивительное, при всей своей вынужденной пародийности WarRock может дать несколько ценных советов своему старшему папе Battlefield 2. Взять, например, систему знаковых сигналов — если ее не использовать отдельно, а умело продублировать голосовыми сообщениями, она будет смотреться просто отменно. Анимация солдат очень качественная — можно даже перекачаться через голову, уходя от пуль противника. Если в Battlefield 2 эти фишки реализованы только на уровне визуализации для врага, то в WarRock этот элемент вовсе используется в тактике боя. Набегаете на противника, выполняете перекат, пули уходят вам за спину, а вы уже фаршируете оппонента свинцом из-за спины.



И наконец, самые главные плюсы WarRock. Игра отлично оптимизирована. Графика достаточно примитивна, но при этом движок шустро разгоняет WarRock до 35 FPS даже на очень слабеньких машинах. Приплюсуйте к этому полную бесплатность (то есть вообще полную), низкие требования к качеству связи (не более 15 Мбайт в час, что для онлайн-ового экшена крайне мало), а также надежду на то, что евроверсия через некоторое время впитает в себя все прелести корейского релиза, и вы получите уже не жалкую пародию на Battlefield 2, а полноценную онлайн-овую игру для обладателей слабых машин и ограниченных в средствах пользователей. ■

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

Чтобы статья получилась еще более объективной, я коварно набросилась на еще двух отчаянных любителей Battlefield 2 и обязала их на протяжении недели играть только в WarRock. Вот что они сказали на допросе.

Алексей Макаренков



Первое впечатление после запуска — убожество! И дело даже не в том, что графика — не ахти, что с балансом труба и что интерактивность на нуле. WarRock создает устойчивое впечатление, что это Battlefield 2, который делали даже не кривыми руками, а пятками ног, вывернутыми через шею. Игра выглядит как насмешка. Все — от графики до звуков и анимации.

Поначалу думал бросить, но... буквально через пару часов открыл для себя, что WarRock вовсе не так жалок, как кажется поначалу. Более того, он чертовски увлекателен. В первую очередь за счет более аркадного, я бы даже сказал, немного примитивного геймплея. Все эти безбашенные раши, массовые зарубы на кулачках в узких тоннелях, вылавливание снайперов, засевших на вышке, при помощи трех танков...

Несмотря на целую уйму недоработок, игра цепляет. Оставил игру на винчестере и буду регулярно окучивать виртуальных противников в отрыве от Battlefield 2. А уж если разработчики постараются и доведут европейскую версию игры до уровня корейской, то... можно подумать и о более высокой оценке.

Светлана Померанцева



Полностью согласна как с Татьяной, так и с Алексеем: поначалу игра немного ошарашивает в плохом смысле этого слова. Но стоит немного пообвыкнуться, и становится ясно, что WarRock полностью самобытна, оригинальна и, несмотря на целый ворох недоработок, чертовски увлекательна.

Я для себя нашла в WarRock то, чего совершенно нет в Battlefield 2 и Battlefield 2: Special Forces — снайперские дуэли. Ну нельзя даже на больших и насыщенных нычками картах второй «Баттлы» устроить увлекательные перестрелки только на снайперах. Во-первых, нычек все же не так много, во-вторых, нет четкой визуализации, когда ты попал во врага, а когда нет. Стреляешь, стреляешь, потом раз, а он уже умер. В WarRock же есть отличные карты среднего размера, на которых количество нычек просто огромно (и ничего, что не до всех можно легко добраться). И самое главное, корейцы не столь политкорректны, как товарищи из EA: они добавили в игру много-много крови. Когда попадаешь во врага даже с дальней дистанции, сразу видно, что ты именно попал, кровь из него буквально хлещет. Два таких прицельных выстрела из снайперки (надо только делать поправку прицела на расстояние), и противник валится замертво в фонтане крови.

ВЕРДИКТ

Бюджетный вариант Battlefield 2. Практически никакой командной игры, слабый дизайн карт, несбалансированные классы. Но при этом крайне динамичный геймплей, низкие системные требования и чуть ли не нулевой для такого рода игр трафик. Те, чьи компьютеры и кошельки позволяют играть в Battlefield 2, не беспокоятся, остальным стоит обратить внимание на WarRock самое пристальное внимание. Иной альтернативы для пользователей со слабыми машинами просто нет. А если разработчики перенесут в евроверсию все, что уже есть в корейской, то не исключено, что WarRock станет достойным конкурентом Battlefield 2. Но до этого пока еще ой как далеко.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

7.5

ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE

Psychonauts



"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"

Game.exe 7 2005



PC
CD
ROM



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Developed by Double Fine Productions, Inc. and Budcat Creations, LLC. © 2005 Double Fine Productions, Inc. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment. Distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. Budcat and the Budcat logo are trademarks of Budcat Creations, LLC. Psychonauts © 2005 Double Fine Productions, Inc. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

РОССИЯ VS. ММОГ

Онлайновые игры стремительно развиваются. Еще вчера число ММОГ-тайтлов исчислялось несколькими десятками, а сегодня речь идет уже о сотнях и тысячах. Игроки обзаводятся «толстыми» интернет-каналами и готовы платить деньги за возможность играть в онлайн.

Разработчики давно почуяли, откуда ветер дует: большинство компаний имеет в активе хотя бы один онлайн-проект или собирается выпустить таковой в самом ближайшем будущем. Овчинка стоит выделки — потратившись один раз на разработку, в дальнейшем можно несколько лет собирать дань с многочисленной армии фанатов.

США, Европа и многие азиатские страны уже давно выступают под знаменем онлайн. А что же у нас, в России? С одной стороны, кажется, что до нас ММОГ еще толком не добрались: слишком много пользователей до сих пор выходят в Сеть через диалап-соединение, слишком высока абонентская плата. С другой стороны, количество русскоязычных форумов по MMORPG растет лавинообразно, отечественные издатели все чаще обращают внимание на многопользовательские проекты.

Чтобы разобраться, как развивается рынок ММОГ в России, что ожидает его в будущем, каковы планы разработчиков и дистрибьюторов, мы обратились с вопросами к **Владимиру Рыжкову**, менеджеру по маркетингу Akella Online.

Особенности национального онлайн

ИМАНЬЯ Онлайновые игры становятся все более популярными в Рос-

сии, но все же до США, Европы и уж тем более Кореи и Японии нам пока далеко. А есть ли какие-то конкретные цифры, показывающие, насколько популярны «большие» онлайновые проекты?



[Владимир]

Не будет большим преувеличением сказать, что сложившегося рынка ММОГ-игр в России сейчас нет. С одной стороны, компании, занимающиеся изданием зарубежных многопользовательских игр, нечасто разглашают данные о своих продажах, с другой — никто не в состоянии точно измерить, сколько народу играет на бесчисленных пиратских серверах, также нет данных о том, сколько людей активно играет в зарубежные ММОГ без посредничества российских компаний...

Немного проще оценить объем русскоязычной аудитории, которую можно охватить при издании ММОГ, — тут я могу, по крайней мере, привести статистику. Примерно 18% населения России заходят в интернет хотя бы пару раз в неделю. 6% (приблизительно 5 млн) — в Сети бывают минимум раз в день. При этом компьютерные игры назвали своим основным развлечением приблизительно 44% интернетчиков, в основном, студенты и учащиеся 18-24 лет.

Так вот, по грубым подсчетам получается, что примерно два с небольшим миллиона обитателей рунета являются фанатами компьютерных игр и бывают в Сети практически каждый день. Эти люди где-то есть, и их ничто не удерживает от прихода в многопользовательские онлайновые миры.



Владимир Рыжков, менеджер по маркетингу Akella Online.



«Акелла Онлайн» — подразделение компании «Акелла», занимающееся исключительно онлайн-играми.

ИМАНЬЯ Почему так мало отечественных MMORPG? Собственно, кроме «Сферы» и Shelter назвать нечего.



[Владимир]

Даже для того, чтобы просто издать и поддерживать конкурентоспособную онлайн-игру, нужны немалые по меркам нашей индустрии вложения. «Обычную», оффлайновую игру сделать намного дешевле. Неудивительно, что долгое время у нас сторонились онлайн-тайтлов.

ИМАНЬЯ А скоро глобальные многопользовательские игры будут делать в России?



[Владимир]

Это вопрос о творческих планах? Можем сказать по себе: сделать игру самостоятельно — не самый быстрый способ дать нашим игрокам русскоязычную ММОГ мирового уровня. Вероятно, качественные онлайновые игры у нас начнут разрабатывать только тогда, когда рынок будет заполнен локализованными проектами AAA-класса и все еще будет спрос на новые продукты.

Не секрет, что отечественная игровая индустрия до сих пор уступает индустрии западной. Онлайновые же проекты, несмотря на высокую окупаемость, требуют больших вложений. Причем не только на стадии разработки, но и после: необходимо постоянно клепать патчи, выпускать дополнения, обновлять контент.

В России пока выгоднее делать оффлайновые игры. И хотя российские MMORPG уже есть, не стоит надеяться, что другие компании начнут вспахивать онлайн-нишу в ближайшем будущем. Для начала нужно как следует развить индустрию однопользовательских игр и только затем браться за онлайновые тайтлы.

Преграды и препоны

Одно дело — разработка собственных ММОГ, и совсем другое — локализация или просто издание уже готовых западных проектов. Конечно, договориться с западными компаниями не так-то легко, но в любом случае это на порядок проще и дешевле, чем создавать игру с нуля.

Чтобы отечественные издатели начали выводить на рынок раскрученные западные тайтлы, надо, чтобы был рынок сбыта. Действительно ли нашим игрокам нужны онлайновые игры? Достаточно ли скорость интернет-соединения? Есть ли желание ежемесячно платить абонентскую плату? Ведь именно от этого зависит, будут ли наши издатели выводить на рынок ММОГ.

ВМАНУЛЯ Многие игроки и хотели бы, да не могут нормально играть в MMOG из-за плохого коннекта. Но ведь есть и другие проблемы. Например, абонентская плата.



[Владимир]

Сейчас существует масса платежных сервисов, но вообще вы правы: онлайн-игры есть, удобного и универсального платежного средства — нет. Чтобы онлайн-игры прижились в России, надо дать людям возможность вносить абонентскую плату самыми разными способами — от кредитных карточек и WebMoney до оплаты через Сбербанк России. До сих пор с этой задачей никто не справился на 100%, и невозможность оплатить любимую игру останавливала подавляющее большинство отечественных поклонников MMOG.

ВМАНУЛЯ Насколько велико значение языкового барьера? Ведь большинство игр подразумевают знание английского (о корейском и японском даже вспоминать не хочется).



[Владимир]

Помните, мы говорили о двух с лишним миллионах россиян, которые потенциально могут играть в MMOG? Мне известен только один случай, когда человек смог отыгрывать роль в англоязычной онлайн-ролевой игре и получал от этого удовольствие. Один мой знакомый, очень успешный журналист, едва освоившись с азами **Anarchy Online**, уловил тенденцию: с его английским (весьма неплохим!) можно общаться только по делу. Отыгрывать роль, шутить и вообще быть более-менее в рамках сеттинга — невозможно.

Знаете, что он сделал? Он создал себе «танка» и взял за правило разговаривать с окружающими в таком вот духе: «Донт шут! Айм рашн солджер! Ай донт спик инглиш! Кен шут, кен ран, кент спик инглиш! Донт шут!». Между прочим, история показательная: во всех англоязычных кланах, с которыми мне приходилось иметь дело, к нашим игрокам относятся обычно либо как к самым безжалостным РК, либо как к самодостаточным шахтерам — просто потому, что человеку с языковыми проблемами в MMORPG не скучно только копать или убивать.

СКВОЗЬ ТЕРНИИ В ОНЛАЙН



ВМАНУЛЯ Что бы кто ни говорил, а онлайн-игры более сложны, чем оффлайн-игры. В особенности это касается MMORPG. Специфический сленг, необычные правила, необходимость помимо геймплея и сеттинга разбираться еще и в регистрации/подключении/опла-

ВМАНУЛЯ Возможна ли ситуация, когда абонентская плата для некоторых MMOG игр, издаваемых на территории России и стран СНГ, будет ниже, чем в США и странах Европы? Добиваются же издатели снижения цен на сами игры (мы имеем в виду «джевелы»).



[Владимир]

Эта ситуация не только возможна — она и сейчас есть. Уже объявлен размер абонентской платы за локализованный **EverQuest II** и **PlanetSide** — приблизительно вдвое ниже той, что платят за оригинальные версии этих игр.

Удивляться здесь нечему — абонентская плата выбирается исходя из реалий конкретного рынка. Она должна быть адекватной, т.е. не казаться завышенной и не вызывать сомнений в качестве обслуживания.

Игроки, готовые покупать локализованные (или хотя бы с русскоязычным мануалом) онлайн-проекты, у нас есть. Другое дело, что далеко не все из них готовы платить даже за популярную MMOG те же деньги, что просят издатели с западных игроков. Вот если цену за коробку сделать поменьше, да еще и абонентскую плату адаптировать под российские реалии, вот тогда вполне можно привлечь отечественного геймера в онлайн.

те/скачивании обновлений... Как можно привлечь российских игроков в подобного рода проекты?



[Владимир]

Волков бояться — в лес не ходить. Товары продаются не потому, что ничего не требуют от покупателя. Чтобы кататься на сноуборде, нужно сначала «встать на доску» и получить не один синяк. Чтобы адекватно смотреться в ресторане или клубе, нужно привести себя в порядок. Чтобы выехать за рубеж, нужно достать визу. Чтобы водить машину, нужно получить права. Но это не останавливает людей.

Важно, чтобы затраты и усилия были адекватны получаемому товару. Выбирая игры, люди покупают качественный геймплей, а не отсутствие регистрации. А геймплей онлайн-игр во многом уникален, его ничем не заменить.

При этом надо помнить, что никто не отменял проблему плохой связи и невозможность отыгрывать роль в MMORPG без полноценного знания английского. И если скоростной интернет появляется у все большего числа пользователей, то слабое знание английского всегда будет камнем преткновения на пути западных онлайн-проектов на российский рынок. Да, в некоторые многопользовательские игры можно играть, зная английский на уровне «I am a table», но когда дело доходит до онлайн-игр, без языка никуда.

От большого ума?

Распространено мнение, что если нет возможности сделать игру AAA-класса, надо делать что-то попроще и не очень дорогое. Отчасти это верно. За примерами далеко ходить не надо: не имея возможности полноценно отыгрывать роль в масштабных англоязычных MMORPG, отечественные пользователи с удовольствием играют в весьма средние отечественные MMORPG. Не беда, что графика кривовата, а интерфейс никогда не знал напильника — главное, что на родном русском!

Но всегда ли подобная схема (если не идеально, то хоть как-то) верна? Можно ли ею руководствоваться при издании/локализации/разработке онлайн-тайтлов? Также интересно, по каким признакам геймеры выбирают онлайн-игры.



В EverQuest II огромное количество текста. За переводы такого масштаба в России еще никто не брался.

ИМАНЦИЯ Почему у нас не создаются менее сложные и ресурсоемкие игры, чем MMORPG? Ведь проще сделать, скажем, онлайн-экшен. Понятно, что тягаться с тем же PlanetSide вряд ли у кого-то получится, но если заточить такую игру непосредственно под российского геймера...



[Владимир] Онлайн-игры конкурируют не только с другими онлайн-проектами. Если сделать дешевую и кособокую онлайн-игру, ей предпочтут качественную оффлайн-игру. Вы правы, тягаться с топовыми тайтлами действительно сложно. Зато можно предложить игрокам более полноценный игровой опыт: сделать русскоязычный проект. Это очевидный и логичный ход.

ИМАНЦИЯ Какие онлайн-игры на ваш взгляд могут быть наиболее популярны в России и почему?



[Владимир] Тут все просто. Если об игре говорят еще до ее выхода, если люди изворачиваются, чтобы попасть в зарубежный бета-тест игры и потом жадно рассматривают ранние скриншоты, если играют, даже толком не понимая английского текста и ориентируясь по сделанным друзьями переводам, — значит, у игры большое будущее.

ИМАНЦИЯ Что удобнее для наших игроков: схема оплаты, используемая Guild Wars (клиент стоит много, а абонентской платы просто нет, зато есть аддоны, которые выходят регулярно и стоят, как оригинальная игра), или помесечная «десятина», как в EverQuest II или World of Warcraft (карточки, кредитки)?

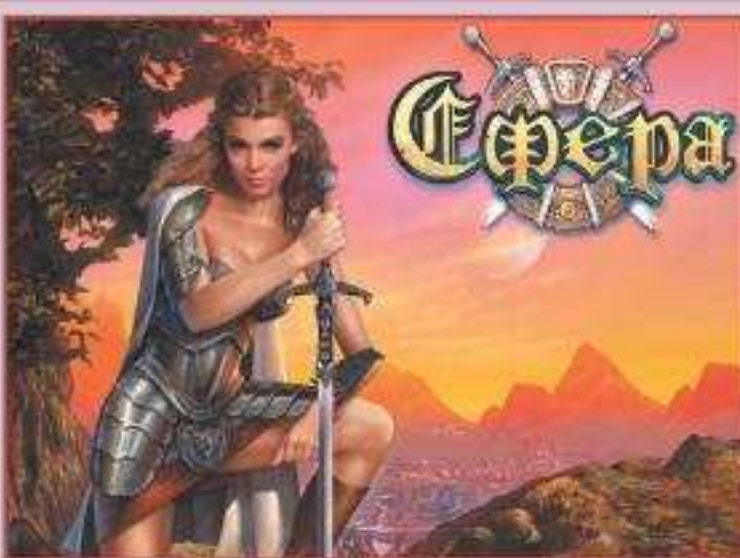


[Владимир] Не думаю, что схема оплаты игры имеет большое значение. Как бы ни оплачивалась игра, в нее играют, если она нравится. А подобрать цену, которую пользователи сочтут честной, и обеспечить для них возможность легко и удобно оплатить игру — вопрос профессионализма команды и возможностей компании-издателя.

Проекты «Акеллы Онлайн»

ИМАНЦИЯ «Акелла Онлайн» выводит на рынок все больше и больше онлайн-проектов. Это инвестиции в будущее, или уже сейчас эти игры могут приносить доход в России?

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ...



Еще года полтора назад достать в России онлайн-игру было проблемой. Либо рыскай по магазинам в поисках случайно прилетевшей с партией товара коробочки (еще и не найдешь!), либо заказывай из-за рубежа с большой переплатой.

Сейчас ситуация изменилась. Купить можно практически любую игру — были бы желание и деньги. Официально у нас издается не так много проектов, остальные идут по завышенным европейским ценам (за «оригинальность» продукта). Заказываете через интернет-магазин, и в течение недели вам доставляют прямо на дом заветный DVD или, если вы можете самостоятельно выкачать клиент из Сети, только ключик.

Несмотря на кажущееся изобилие (не сравнимое с западным, но все же), популярностью пользуется не так уж много MMOG. В первую очередь это официальные издания: EverQuest II от «Акеллы», Guild Wars от «Буки», World of Warcraft от «Софт Клуба» и Anarchy Online от «МедиаХауз». Теперь вот еще будет переведенные PlanetSide и EverQuest II (от Akella Online).

Особняком стоит отечественная MMORPG «Сфера». Игра уже не первой свежести, да и в целом ее нельзя называть шедевром (крепкий середнячок), но она крепко держит свою аудиторию. Это и неудивительно. На сегодняшний день у «Сферы» нет аналогов. Полностью русскоязычная, с уникальным, отчасти заточенным именно под русскоязычного игрока контентом, да еще и недорогая.

Помимо упомянутых выше проектов и пока не анонсированной игры от Akella Online, в самом ближайшем будущем на прилавках появится набор Lineage II Deluxe от «Буки». В него входят Lineage II: Chronicles 2, руководство пользователя (на английском), 60-дневная карточка и ключ активации (еще 30 дней бесплатной игры).



[Владимир] Да, мы действительно работаем над тем, чтобы людям, желающим поиграть в глобальные многопользовательские игры, было из чего выбрать — у нас есть уже несколько высокотехнологичных игр на русском языке. В противном случае мы просто не сможем охватить всех игроков.

В идеале у нас должно быть что-то и для поклонников PvP, и для тех, кого могла бы привлечь мощная player-driven экономика. MMOG бывают очень разные. Яркие поклонники одной многопользовательской игры могут на дух не переносить другую. Поэтому вывести на рынок какую-то одну топовую игру — значит, сделать только часть работы.

ИМАНЦИЯ Можно ли сказать, что издание английской версии EverQuest II вашей компанией было удачным?



[Владимир] Да, безусловно. Игра переиздавалась много раз, вокруг нее сложилось огромное русскоязычное сообщество. С коммерческой точки зрения EverQuest II у нас тоже более чем успешен.

ИМАНЦИЯ Почему решили переводить игру на русский язык? Ведь объ-

ем работы там колоссальный, а потенциальное количество пользователей, которые купят игру, ниже, чем покупателей какой-нибудь оффлайновой хитовой RPG.

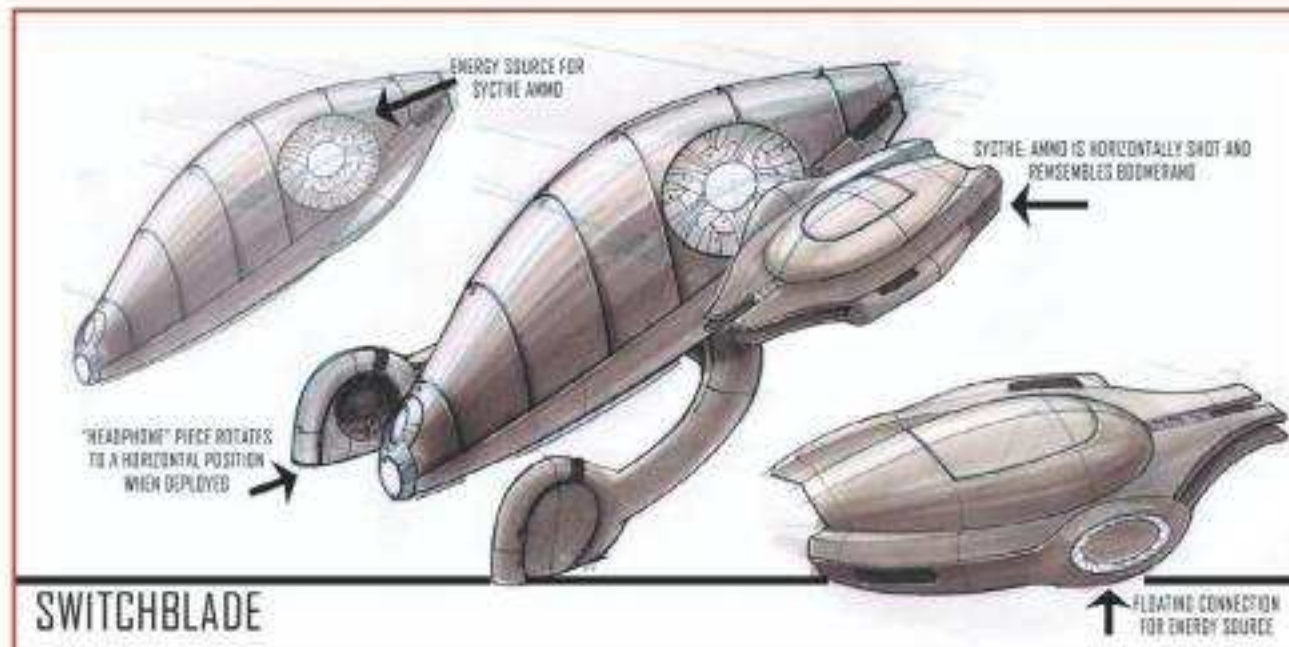
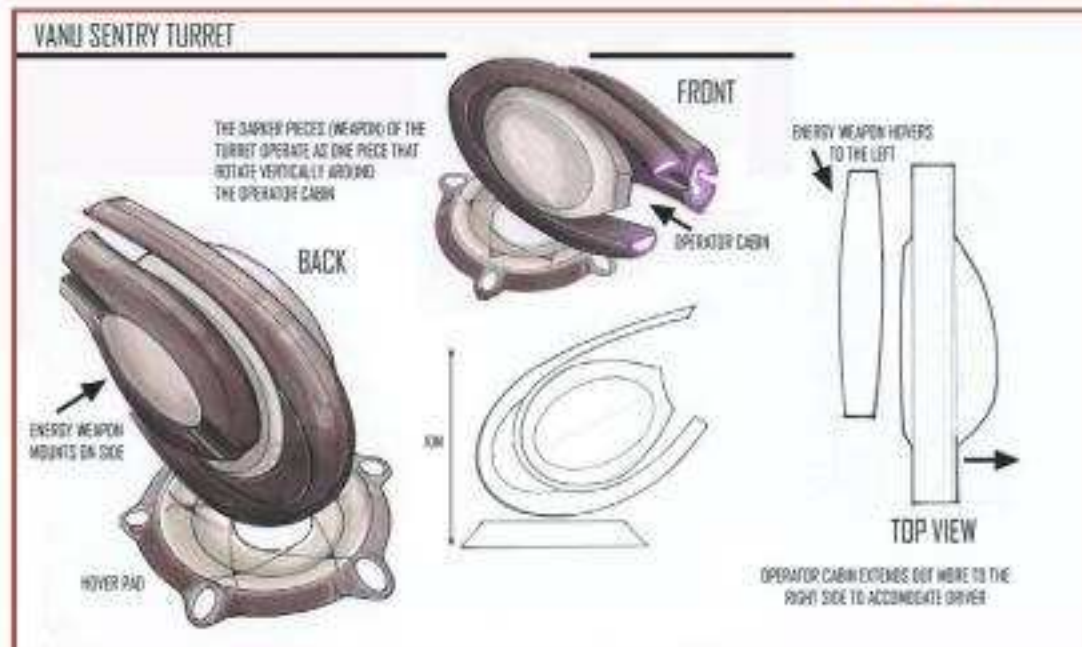


[Владимир] Я бы не стал утверждать наверняка, что ниже... Объем локализации — не просто огромный, он беспрецедентный. Пятнадцать мегабайт текста и девяносто часов живой речи — такого еще никто не делал. Однако нам не было бы смысла браться за меньшее — ключ к успеху игры в том, что она будет общаться с пользователями на их родном языке. Вы не представляете, как ее ждут, — на официальном форуме локализованной EverQuest II уйма людей сидит «на чемадах», готовые переходить в русскую версию, как только будет такая возможность...

ИМАНЦИЯ Будете ли вы запускать для EverQuest II собственный сервер?



[Владимир] Сервер будет, и даже не один. Причем как с поддержкой PvP, так и без. Вдаваться в подробности не стану, но чтобы помочь вам оценить масштаб происходящего, скажу, что установка и поддержка игрового сервера EverQuest II обходится в сотни



Концепт-арт к PlanetSide. Разработка онлайн-игр идет по тем же правилам, что и в случае с сингл-проектами. Но мелких отличий очень много.

ВЕРНЫЕ СВОЕМУ СЛОВУ, ВИНОГРАДАРИ ЯЛТЫ ВСЁ ЛУЧШЕ И ЛУЧШЕ УХАЖИВАЮТ ЗА НАСАЖДЕНИЯМИ. КОЛХОЗНИКИ И РАБОТНИКИ СОВХОЗОВ СОРЕВНУЮТСЯ ЗА ПЕРВЕНСТВО, ЗА ПОЛУЧЕНИЕ ОБИЛЬНОГО УРОЖАЯ НА ВСЕЙ ПЛОЩАДИ ПЛАНТАЦИЙ, ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ СВОИХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ В ПИСЬМЕ ТОВАРИЩУ СТАЛИНУ.

МНОГО ТВОРЧЕСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ ПРОЯВЛЯЮТ ВИНОГРАДАРИ В СТРЕМЛЕНИИ ПОРАДОВАТЬ РОДИНУ ОБИЛЬНЫМ УРОЖАЕМ. УЖЕ ТЕПЕРЬ ВИДНО, ЧТО ВЛАГОНАКОПИТЕЛЬНЫЕ КАНАВКИ, СДЕЛАННЫЕ НА ПЛАНТАЦИЯХ БРИГАДЫ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА А.Г. КУШНАРЁВОЙ (СОВХОЗ "ГОРНЫЙ"), ДАДУТ ЗНАЧИТЕЛЬНУЮ ПРИБАВКУ УРОЖАЯ. ЭТОМУ СВИДЕТЕЛЬСТВО – БОЛЕЕ СИЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ КУСТОВ, ПРИРОСТ ЛОЗ, БОЛЕЕ ПОЛНОЦЕННАЯ ЗАВЯЗЬ ГРОЗДЕЙ. КОЛХОЗНИКИ СЕЛЬХОЗАРТЕЛИ ИМЕНИ ЛЕНИНА, ПОБЫВАВШИЕ НЕДАВНО НА ПЛАНТАЦИИ КОЛХОЗА ИМЕНИ КУЙБЫШЕВА, МНОГОЕ ВОЗЬМУТ ИЗ ОПЫТА УХОДА ЗА ВИНОГРАДНИКАМИ В БРИГАДЕ ГЕРОЯ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОГО ТРУДА М.А. УДОВИЧЕНКО. ЗДЕСЬ НА ВЫСОКОМ АГРОТЕХНИЧЕСКОМ УРОВНЕ И В СЖАТЫЕ СРОКИ ВЫПОЛНЯЮТСЯ ЛЕТНИЕ РАБОТЫ НА ПЛАНТАЦИЯХ.

ВО-ВСЕОРУЖИИ ВСТРЕТИТЬ УБОРКУ – БОЕВАЯ ЗАДАЧА КОЛХОЗОВ И СОВХОЗОВ. ХОРОШО ПОДГОТОВИМСЯ К УБОРКЕ, ТОВАРИЩИ ВИНОГРАДАРИ! ПРОВЕДЕМ ЕЕ ВО-ВРЕМЯ, БЕЗ ПОТЕРЬ, С ЧЕСТЬЮ ВЫПОЛНИМ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА В СОЦИАЛИСТИЧЕСКОМ СОРЕВНОВАНИИ!

Фирма «1С» и студия snowball.ru представляют новый проект
компании Paradox Interactive – продолжение легендарной стратегии «День Победы II»!

www.snowball.ru/voina

Март 2006

тысяч долларов (именно поэтому пиратских серверов EverQuest II до сих пор нет). Представьте себе, сколько народу на нем должно играть, чтобы такой сервер окупался...

ИМНИЯ Как будут обстоять дела с обновлениями? Ведь разработчики добавляют в игру новые локации, квесты и другой контент. Будет ли поддерживать их русская версия игры? И станете ли вы переводить новые квесты?



[Владимир] Помните, мы говорили об адекватности абонентской платы качеству сервиса? Эта связь работает и в обратную сторону: мы на 100% осознаем, что за свои деньги люди должны получать качественный геймплей.

Взаимодействие с Sony Online Entertainment, издателем оригинальных EverQuest II и PlanetSide, построено таким образом, чтобы российские релизы дополнений к этим играм, требующих локализации, были синхронизированы с релизами оригинальных дополнений. Нашим пользователям не придется задумываться, разумно ли было переходить в русскоязычную версию игры.

ИМНИЯ Насчет PlanetSide. На Западе популярность игры в последнее время падает. Не боитесь, что российских игроков она тоже не заинтересует? Или у наших игроков несколько иные системы «ценностей»?



[Владимир] Игровые сервера PlanetSide, особенно американские, населены достаточно плотно, и несмотря на возраст, это все еще самая масштабная в индустрии PvP-игра. Кроме того, онлайн-проекты развиваются не так, как оффлайн-проекты, — вы наверняка заметили, что интереснее всего они становятся через полтора-два года после релиза, когда выходит пара дополнений, игровой мир становится больше, баланс оттачивается, к старым правилам добавляются новые и так далее.

Издатель всегда стоит перед непростым выбором — купить нашумевшую «молодую» игру, которой еще предстоит доказать свою состоятельность, или сделать выбор в пользу игры

СТРАТЕГИЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ



ИМНИЯ Как вы собираетесь привлекать игроков в онлайн-игры, которые издаете в России? Вероятно, должна быть мощная интернет-реклама, ведь потенциальные пользователи уже имеют выход в Сеть?



[Владимир] В этом номере «Игромании», если не ошибаюсь, должны быть рекламные макеты PlanetSide и EverQuest II со ссылками на их сайты. Чтобы получить представителя целевой аудитории, нужно предъявить

(то есть сделать так, чтобы она именно ему попала на глаза) рекламу, доходчиво отражающую суть вашего предложения.

Найдите рекламу этих двух игр и обратите внимание, что PlanetSide описывается как игра на русском языке и к тому же самый масштабный PvP на рынке. Поэтому макет похож на патристический плакат военного времени. Основные свойства EverQuest II — огромное количество квестов и, опять же, русскоязычность.

Традиционно рекламные материалы в нашей индустрии демонстрируют просто заглавный арт, название продукта и что-то вроде краткой аннотации, как на видеокассете. Это порочная практика.

зрелой. В этом плане PlanetSide как раз в «зене» — к моменту выхода этого номера пройдет всего пара недель с выхода свежего апдейта, где будет скорректирован баланс, добавлено новое оборудование и стартует trial-программа, позволяющая 12 месяцев играть бесплатно (но с существенным ограничением по уровню персонажа). Думаю, лучшего времени для релиза российской версии игры не найти.

ИМНИЯ Собираетесь ли вы в будущем издавать какие-то еще MMOG? Если да, то какие?



[Владимир] Разумеется, мы не можем ничего конкретно рассказывать раньше, чем будет подписан договор и о его заключении будет объявлено, — если бы такое событие случилось, вы бы уже знали. Могу сказать только, что в скором времени наше портфолио пополнится еще одной прекрасной игрой, которая отлично впишется в компанию EverQuest II и PlanetSide.

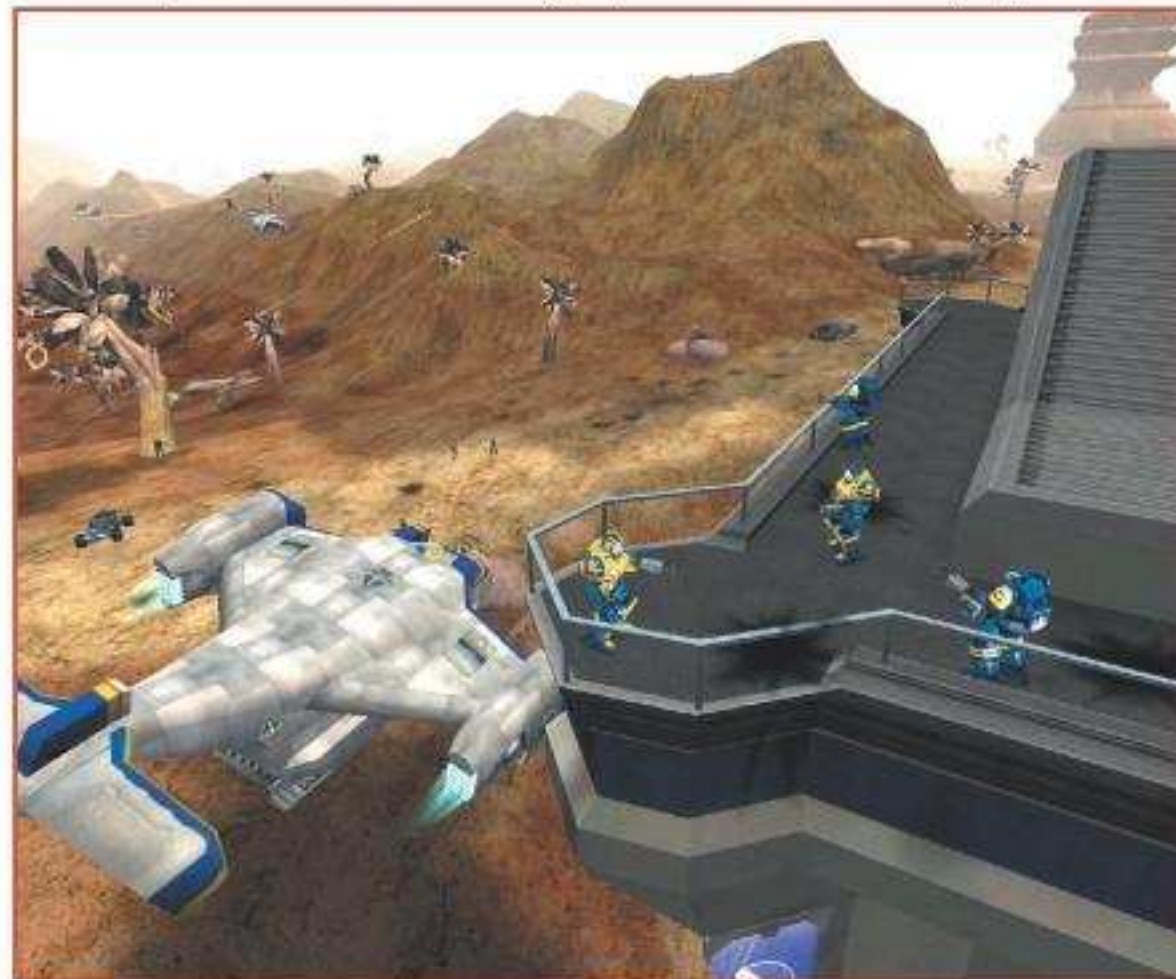


Ситуация с онлайн-проектами в России весьма неоднозначна. Число игроков на по-

рядок меньше, чем на Западе и в Азии, а платежеспособность — гораздо ниже. Это заставляет издателей трижды подумать, прежде чем выводить на рынок MMOG-проекты. Шансы заработать даже на мегапопулярном тайтле приблизительно такие же, как прогореть. Стоит ли говорить о разработчиках: мало кто из них решает сегодня делать ставку на онлайн.

Это с одной стороны. С другой стороны, очевидно, что именно за масштабными интернет-играми будущее. Число MMOG по всему миру неуклонно растет, и было бы наивно думать, что этот процесс остановится. Сам собой напрашивается вывод: поддерживать и распространять в России онлайн-игры сейчас крайне важно. Это, что называется, задел на будущее. Да, не с каждой игры можно получить прибыль сегодня, но полученный опыт обязательно пригодится в будущем. Причем, в очень скором будущем.

Что же касается создания собственных MMOG, то расстраиваться по поводу их малого числа не стоит. Пройдет немного времени, и отечественная игровая индустрия вырастет, число игроков увеличится, и у них появится хорошая связь. Вот тогда у российских разработчиков дойдут руки и до онлайн-проектов. И судя по всему, ждать осталось не так уж долго. ■



Скорее всего, когда вы читаете эти строки, русское издание PlanetSide уже лежит на полках магазинов. Игра не новая, но в ближайшие полтора-два года будет популярна: достойных аналогов просто нет.

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:

00:00
09:30

\$4
неделя

\$14
месяц

Неограниченный доступ:

00:00 - 09:30

Дополнительный доступ:

09:30 - 19:00 - \$1/час

19:00 - 00:00 - \$0.5/час

(все налоги включены)

Бесплатно:

Почтовый ящик 20 Мб,
домашняя WWW страница



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

WORLD WARCRAFT

Каждая онлайн-игра, как бы она ни была хороша, рано или поздно вызывает у своих почитателей вздохи: ах, ну почему же здесь не сделано первое, не показано второе и не учтено третье? То же самое относится и к офлайн-играм: вспомним тот же **The Elder Scrolls III: Morrowind** — фанаты создали к нему такое количество аддонов и плагинов, что по общему объему они запросто перевесят оригинальную игру. Разница только в том, что если обычную игру при наличии редактора можно модифицировать как душа пожелает, то онлайн ставит некоторые ограничения. Здесь никто не позволит вам, скажем, нарисовать себе новый доспех и присвоить ему такие сногшибательные атрибуты, что все окружающие игроки попадают в обморок от удивления. Основная задача всех аддонов для онлайн-игр — сделать игру более удобной и понятной, добавить некие полезные функции или, наоборот, убрать лишние.

Именно с этой позиции мы обратим сегодня свои взоры на одну из самых интересных современных MMORPG — ту самую, которая побила все рекорды по продажам и за неполных полтора года набрала 4 млн пользователей. Речь пойдет о **World of Warcraft** и, в частности, о том, как сделать свою жизнь в этой игре более простой и приятной.

По существу, модифицирование **World of Warcraft** — дело сугубо необязательное, поскольку в самой игре уже есть великое множество настроек, включая возможность писать макросы, не отрываясь от игрового процесса. Но при всей своей доброжелательности к иг-

року **World of Warcraft** содержит невероятную массу игровой информации, доступ к которой не всегда открыт настолько, насколько нам бы того хотелось. Дойдя до 60-го уровня, игрок уже ориентируется в этом мире как в собственной квартире, однако у новичков, как правило, возникает тысяча и один вопрос — что, где, как и почему.

Итак, если вы только что купили **World of Warcraft** или подумываете, не влиться ли вам в стройные ряды поклонников этой игры, — читайте наш материал и мотайте на ус. Даже если вы проводите в **World of Warcraft** больше времени, чем в реальной жизни, не исключено, что статья окажется полезной и для вас — мир игры так же безграничен, как и число аддонов, написанных для нее.

Первые шаги

Появление нашего альтер-эго в **World of Warcraft** обставлено со всей возможной помпезностью. Сначала нам показывают великолепный (других **Blizzard** делать не умеет) вступительный ролик, затем еще один ролик, специфичный для выбранной расы, — и, вуаля, мы оказываемся в непосредственной близости от некоего гражданина с ярко-желтым восклицательным знаком над головой. Знак этот обозначает, что у данного товарища есть для нас квест и его желательно немедленно получить. Первое время квестов будет немного, а их названия в дневнике будут помечены зеленым или желтым цветом (что значит «выполнимые в одиночку без проблем»). Но как только мы дорастем до 6—10 уровня и, помахав

рукой первому тренеру, выберемся в большой мир, количество квестов в логе с устрашающей скоростью приблизится к двум десяткам, цветовая гамма пополнится оранжевыми и красными заглавиями (сложные и очень сложные), а ориентироваться в них станет гораздо труднее.

Если вы устали догадываться о сложности квестов по цвету, устанавливайте **MonkeyQuest**. Этот аддон представляет собой альтернативный квест-лог, сильно облегчающий навигацию по квестам и показывающий информацию по ним более полно и наглядно. Оригинальный лог квестов никуда не денется, и при желании вы всегда можете в него заглянуть, чтобы почитать детальное описание задания. В остальных случаях лучше пользоваться **MonkeyQuest**: он позволит сразу окинуть взглядом все имеющиеся квесты и скрыть те, которые вы сейчас не собираетесь выполнять. Реальный уровень квеста перестал быть загадкой и отображается численно; кроме того, теперь можно вытащить на экран любое задание, даже не имеющее определенной цели. Можно также настроить по собственному желанию цветовую гамму и поменять размер шрифта (если вас не устраивают настройки по умолчанию).

В дополнение к **MonkeyQuest** порекомендуем еще один маленький аддон, который поможет разобраться с квестовыми предметами в инвентаре. Очень часто бывает так, что в сумке валяется какой-то предмет, который явно относится к квесту, но не очень понятно, к какому именно: может быть, этот квест уже вы-



Грифоны — самый быстрый способ добраться из одного населенного пункта в другой.



На территории, контролируемой нежитью, вместо грифонов для полетов используют летучих мышей.

УСТАНОВКА И ОТЛАДКА АДДОНОВ

Все упомянутые в статье программы вы можете взять с нашего диска. Все аддоны, которые вы хотите подключить, требуется разархивировать и переписать в каталог **World of Warcraft/Interface/Addons**. Чтобы работали моды семейства **CT**, не забудьте переписать туда же **CT Master Mod**.

Далее действуем по схеме. Загружаем игру и после появления листа персонажей нажимаем в левом нижнем углу кнопку **Addons**. Здесь проставляем галочку **Load out of date addons**; это нужно, чтобы загрузить ту часть аддонов, которая давно не обновлялась, но тем не менее исправно работает с новой версией игры. Вверху правим количество памяти, выделяемой аддонам, со стандартного 32 Мбайт на 48 Мбайт или выше (но не намного, иначе игра будет тормозить; но и меньше нельзя, иначе не будет работать **Auctioneer**). Проставляем/убираем галочки для аддонов, которые вы хотите/не хотите загружать, и входим в игру.

Для настройки аддонов выбираем пункт меню **Key Bindings**. Например, для **MonkeyQuest** и **BankStatement** очень удобно настроить горячую клавишу, по нажатию которой будет выдаваться на экран список квестов (для первого) или состояние банка (для второго). **Atlas** сам создаст себе маленькую иконку, расположенную возле мини-карты; **BMRecLevel** выдаст на экран небольшую панель с подсказками, ее лучше убрать в угол экрана. Для работы аддона **Auctioneer** вам потребуется время от времени обновлять базу предметов на аукционе; делается это нажатием кнопки **Scan** в окне аукциона. Для настройки **MobInfo 2** напишите в строке чата **/mi2** и проставьте галочки возле нужных параметров.

Остальные описанные в статье аддоны не требуют особых умствований по установке и настройке. Запомните, с выходом каждой новой версии **World of Warcraft** аддоны устаревают и не всегда работают корректно. Обычно свежую версию аддона можно скачать уже через день-два после обновления игры.

полнен и надобность в предмете давно отпала. **QuestItem** подпишет на каждом квестовом предмете, к какому заданию он относится и активно ли это задание в данный момент. Если нет — можете с чистой совестью выкидывать предмет. На старших уровнях, когда половина инвентаря забита такими вот забытыми вещами, возможность с чистой совестью выкинуть их и не мучиться потом по этому поводу (вдруг выкинул что-то нужное?) весьма и весьма актуальна.

Этот прекрасный мир

Мир **World of Warcraft** огромен и разнообразен. Здесь есть и пустыни, и заснеженные горы, и выгоревшие степи, и дышащие тайной эльфийские леса, и мрачные болота, множество городов и поселков, а также десятки подземелий, которые на языке обитателей игры называются «инстансы». Начиная игру, вы сможете безбоязненно гулять только по тем зонам, которые более-менее соответствуют вашему уровню; лишь по достижении 55—60 уровней вы сможете сунуть свой любопытный нос в любое место игры и при этом вынести его оттуда в целости и сохранности. Сама игра не делится подсказками, на каком уровне

стоит посетить ту или иную территорию — считается, что это дело игрока и вопрос его личного выбора. Не буду спорить с этим утверждением, но замечу, что всегда лучше быть готовым к неожиданностям. Обычно эти неожиданности представляют из себя монстров на 10—15 уровней старше вашего. Встреча с ними обычно заканчивается на ближайшем кладбище.

Чтобы не попадать в подобную ситуацию, воспользуйтесь подсказками аддона **BMRecLevel**. Теперь в любом месте игры вы можете посмотреть, насколько текущая локация подходит для исследования; кроме того, в соответствии с вашим уровнем аддон поделится информацией, какие еще зоны игры можно и нужно сейчас посетить. Разглядывая глобальную карту, вы сможете оценить сложность любой территории и прикинуть свои шансы выжить. Этот же аддон покажет, какие инстансы есть на этой территории и на игроков какого уровня они рассчитаны.

Об инстансах разговор особый. В игре почему-то нет карт подземелий, поэтому игрокам иногда приходится проводить долгие часы, изыскивая проход к очередному боссу. Если в партии приключенцев есть человек, кото-

рый уже проходил пещеру несколько раз и знает все ее закоулки, он избавит вас от муторного нарезания кругов по одному и тому же месту — однако так бывает далеко не всегда. Берем дело в свои руки и ставим аддон с красноречивым названием **Atlas**. Теперь вы вооружены детальными картами всех подземелий и можете без особого труда сориентироваться в потемках любой пещеры. Ко всему прочему, на карте заботливо указано местонахождение всех местных боссов.

Что касается ориентирования на поверхности, то здесь весьма полезно обзавестись аддоном, добавляющим на карту координатную сетку. Дополнений с подобной функцией великое множество, но я порекомендую воспользоваться частью **CT**-мода — **CT Map Mod**. После установки этого модификатора вам больше не нужно будет изъясняться на языке «ищи меня через дорогу, на юг от озера, ближе к горам» — достаточно будет просто указать другу свои координаты и спокойно ждать помощи, не боясь, что помощник по дороге забудет большую часть указаний и забредет не туда. В дополнение к этому **Map Mod** позволяет делать на карте всевозможные пометки и примечания и даже посылать эти пометки любому персонажу в игре (если будет такая необходимость).

Что, где и почему

Главная проблема любого начинающего жителя **World of Warcraft** — бесконечное число предметов, которые выпадают из монстров, сундуков и любыми другими путями попадают в инвентарь. Со временем вы научитесь по одному взгляду на предмет определять, что он из себя представляет. Правило здесь простое: вещи, подписанные серым шрифтом, — это обычно хлам, ни на что не годный, кроме как отнести его в ближайшую лавку. Белым обозначаются ингредиенты, необходимые для совершенствования в какой-либо профессии или нужные определенному классу для применения спецспособностей. Зеленым подписываются нестандартные вещи, синим — уникальные, а фиолетовым — эпические.

Синие и фиолетовые вещи выпадают из монстров крайне редко, в то время как предметы прочих категорий сыплются как из рога изобилия. Ни один игрок даже по достижении 60-го уровня не в состоянии хранить в голове всю информацию относительно стоимости каждого предмета.



Пока персонаж отдыхает после боя, самое время заглянуть в базу LootLink и полюбоваться на интересные предметы.



Карта территории Stranglethorn Vale. Пометки на карте обозначают когда-либо собранные ресурсы: железо, золото и мифрил.

Чтобы не утонуть в море вопросов, связанных с оценкой вещей и их реальной полезности, поставьте два аддона: **LootLink** и **Auctioneer** (обратите внимание — второй не будет работать без первого). Теперь, снимая с трупа поверженного монстра очередную партию клыков и когтей, вы будете знать, какой профессии они могут пригодиться и сколько монет даст за них вендор. Получив с убитого противника броню или перчатки, вы тотчас увидите, по какой цене они обычно выставляются на аукционе. Особо ценно владеть информацией по стоимости в ситуации, когда вы далеко от города, сумки забиты до предела, а в луте очередного моба лежит некая вещь, взять которую можно, только выкинув что-то из инвентаря. Или в случае, когда за выполненный квест вам предлагаются совершенно ненужные вашему классу вещи и нужно просто выбрать ту, что подороже, дабы всучить ее вендору и получить максимальную награду за свои труды.

Кого бы убить?

Основным занятием игрока в любой RPG остается убийство монстров. И хотя в World of Warcraft этот процесс на удивление хорошо приправлен интересными квестами, большую часть времени вы будете проводить, уничтожая тварей самых разнообразных размеров и оттенков. О да, монстры здесь всегда найдут чем удивить. Каждая территория заселена уникальными существами, каждый класс обладает своими способностями, а уж боссы и вовсе выше всяких похвал. В каждом инстансе вы можете встретить парочку таких экземпляров, которые положат всю вашу команду раньше, чем вы успеете их разглядеть. Впрочем, боссов мы пока оставим в стороне, ибо их уничтожение становится серьезной проблемой лишь в рейдовых инстансах типа Zul'Gurub или Molten Core, до которых начинающему игроку еще очень далеко. А вот рядовые представители семейства монстрообразных будут встречаться на нашем пути сплошь и рядом.

Вообще World of Warcraft не спешит поделиться с нами детальной информацией относительно монстров, хотя она бывает весьма полезна. Даже точное значение здоровья каждого существа в игре — тайна. Но только не для тех игроков, которые пользуются модом **MobHealth**. Как следует из названия, аддон

показывает над полоской здоровья монстра цифры — как общее здоровье, так и остаток после каждого нашего удара. Если вам мало этой информации — воспользуйтесь аддоном **MobInfo 2**. Теперь во всплывающей подсказке вы можете получить просто-таки энциклопедические данные по каждому встреченному существу: к какому классу оно относится, сколько опыта вам дадут за его убийство, сколько таких нужно убить до получения следующего уровня, сколько раз вы снимали с них лут и даже какова его средняя стоимость.

Как правило, именно с убиенных врагов вы будете получать большую часть своей экипировки. Уложив в инвентарь только что выбитую робу и разглядывая ее параметры, приходится постоянно переключаться на экран персонажа, чтобы сравнить найденную вещь с уже одетой. Для упрощения и облегчения процесса сравнения написан аддон **EquipCompare**, который позволит при наведении на предмет получить не только его полное описание, но и в соседнем окне описание того, что в данный момент одето на персонажа. Точно так же можно сравнивать свою экипировку с предметами, выставленными на аукционе; предметами, предлагаемыми в качестве награды за квесты; и даже с теми, которые игроки показывают в чате, когда хотят продать их или слегка похвастаться.

Все свое носи с собой

Разгуливая по просторам World of Warcraft, вы не раз столкнетесь с ситуацией, когда срочно требуется вспомнить, есть ли у вашего персонажа какой-то предмет в банке, в то время как добраться до банка сию секунду невозможно. Чаще всего так получается, когда в инстансе выпадает некая хорошая вещь, на которую претендует несколько игроков, а вы помните, что у вас в банке лежит нечто подобное, но лучше или хуже — вопрос спорный. Или когда вы идете на квест и вдруг обнаруживаете, что нужной для него вещи в инвентаре нет; возможно, вы по рассеянности выложили ее в банк, а может быть, просто не взяли у квестодателя. В общем, подобных ситуаций может быть несчетное множество, включая и самую элементарную лень и нежелание отрываться от выполняемого квеста, в то время как ваш товарищ бомбардирует вас вопросами, нет ли у вас того, пятого и десятого в придачу.

Чтобы не мучиться лишний раз с бессмыс-

ленными перелетами; поставьте аддон **BankStatement**. Теперь в любом месте игры по нажатию одной кнопочки вы можете посмотреть, что и в каких количествах лежит в вашем хранилище. Более того, если на вашем аккаунте несколько персонажей — вы можете просмотреть банк любого из них, выбрав соответствующую закладку. Само собой, ни положить, ни взять ничего из банка, находясь далеко от него, нельзя. Но зато можно со спокойной душой отказаться от рола, потому что в банке ждет своего часа более интересная для вас вещь, которую вы и оденете, как только дорастете до требуемого уровня. А надоедливому приятелю ответить, что все, что ему надо, у вас имеется и он это все получит, как только вы доберетесь до банка и ближайшего почтового ящика.

Система почты в игре тоже может быть модифицирована. Поставьте **CT Mail Mod**, и можно будет не заполнять тему письма вручную — его подпишет мод, ориентируясь на приложенный к письму предмет. Конечно, если вы пишете любовное послание, никакие автозаполнители полей не нужны, но обычно почта в World of Warcraft служит для куда более меркантильных целей. Mail Mod добавит также возможность отправить одному адресату кучу предметов нажатием единственной кнопки — от нас потребуется только подтвердить общую стоимость пересылки. При выходе из почты мод запомнит имя последнего адресата и автоматически подставит его, когда вы зайдете вновь.



Рассказ о модификациях World of Warcraft можно продолжать бесконечно. Один только ресурс www.curse-gaming.com содержит более 2000 самых разных аддонов, крупных и мелких, удачных и не очень, нужных и почти бесполезных. А подобных ресурсов в интернете — десятки и даже сотни. Есть целые семейства аддонов. Одного из них, СТ, мы кратко коснулись в этой статье, а ведь это семейство содержит порядка 20 очень серьезных модификантов. Существует целая группа аддонов, необходимых игрокам по достижении 60-го уровня; без них вас не возьмут ни в один серьезный инстанс. Существуют аддоны, так изменяющие интерфейс игры, что его практически невозможно узнать; есть аддоны для определенных классов и профессий. Удачи вам в поисках — и до встречи на бескрайних просторах игры! ■



Атлас в действии: изучаем карту инстанса. На заднем плане прогуливается Princess Theradras, краса и гордость Мараудона.



Пока кораблик несет нас на другой материк, можно спокойно изучить квесты и наметить планы на вечер.



Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

КИБЕРСПОРТ

35



НОВЫЙ КУРС

Всем привет! Меня зовут Станислав «LazyBones» Ломакин, и я новый редактор «Киберспорта». С этого номера концепция рубрики немного меняется — в журнале по-прежнему будут публиковаться новости, статьи и репортажи, но самое интересное вас ждет на DVD. Раздел на диске значительно расширен — демок, программ и дополнений стало больше, чем раньше. Помимо того, на диске появится подборка видео и блок «Обучение», где будут выкладываться статьи и руководства по самым популярным мультиплеерным играм, а также эксклюзивные интервью с игроками и организаторами турниров. В этом номере вас ждет видео с **ASUS Winter Cup 2006**.

Ну а теперь к нашим киберспортивным баранам. За отчетный месяц в мире прошло множество чемпионатов по самым разным дисциплинам. В Азии было два крупных турнира — **Stars War** и **Blizzard Invitational**. Они собрали абсолютно всех звезд **Warcraft III** и **Starcraft**. Европа отличилась несколькими чемпионатами по **Counter-Strike** с участием наших команд (особых успехов они, правда, не добились). Между тем впервые после **CPL Winter** дал о себе знать **Quake 4**. На прошедшем в конце февраля **ASUS Winter Cup** приняло участие 59 игроков со всего СНГ. В рамках этого мероприятия состоялся женский турнир по все тому же **Quake 4**, который посетили девушки из США, Канады, Швеции и даже Новой Зеландии. О девушках, кстати, будет отдельный разговор, но об этом ниже.

Главным же событием отчетного периода стала отмена мирового тура **CPL**. На этот чемпионат возлагали надежды все, кто так или иначе связан с **Quake 4** — от рядовых геймеров до издателя **Activision** (она подписала соответствующие контракты еще до выхода игры). Теперь же его судьба оказалась под вопросом. Впрочем, по заверениям президента **CPL**, все будет в порядке: уже подписан договор с новой организацией, который предусматривает турниры не только по **Quake 4** и **Counter-Strike**, но и по консольным играм.

GIRLZ OF DESTRUCTION
В РОССИИ

В эпоху всеобщего смещения рас, национальностей и полов, уже не удивляешься тому, какие занятия иногда выбирают для себя женщины. Кто бы мог подумать лет эдак семь назад, что девушки будут играть наравне с парнями и даже зарабатывать на этом деньги? С другой стороны, в большом спорте все уже давно поделено на мужское и женское — так почему тогда киберспорт должен быть исключением?

В конце февраля Россию посетила команда **girlz of destruction**. Целью их приезда был женский чемпионат по **Quake 4**, организованный компанией **VIA** в рамках **ASUS Winter Cup 2006**. В составе команды — девушки из США, Швеции, Новой Зеландии и многих других стран, но к нам приехали только представительницы Испании и Китая.

«Мы рады поездке в Россию, это замечательная страна! Мы вообще очень много путешествуем по миру», — говорит **Алана «Ms.X» Рейд**, лидер команды. Для укрепления командного духа спонсоры **g0d** организовали девушкам тренировочный лагерь в Швеции, где они живут уже несколько недель. Именно оттуда они и приехали в нашу страну.

Сейчас в составе **g0d** играет восемь девушек, почти все они — неоднократные победительницы крупного женского турнира **Ms.Quakecon**, который проходит в США каждое лето. Представительницы России тоже участвовали в этом турнире. «Я видела, как играет **Natka**, — это нечто! Российские девушки вообще очень хорошо играют в **Quake 4**. У нас в команде тоже есть русская, ее зовут **Barbie**», — сообщает **Missy**, одна из лучших в команде. Американка оказалась права: в первом туре **g0d** играли с нашими девушками и ко всеобщему удивлению были повержены. Выше всех по итогам турнира поднялась **Missy** — она заняла четвертое место. Первые два места достались нашим девушкам — **Quetz** и **Barbie**, третье место у **Fly CC** с Украины. «Не буду скромничать, в этом есть и моя заслуга», — говорит **Антон «Cooler» Синьгов** (тоже не последний человек в мире **Quake 4**), комментируя победу **Quetz**. Охотно верим: Антон тренировал девушку в течение двух недель перед турниром.

Впечатления от России у всех девушек очень положительные. Корреспондент «Игромании» тактично интересуется: соответствует ли Россия расхожим стереотипам? «Частично, — смеется австралийка **Liefje**, — Медведей на улицах мы не видели, зато водкии...» ■



■ girlz of destruction в полном составе.



■ Missy — лучшая в girlz of destruction.



■ Fly CC, Barbie и Quetz — призерши турнира VIA Chrome.

ОБУЧЕНИЕ

НОВЫЙ РАЗДЕЛ
НА НАШЕМ ДИСКЕ

Марк «Marchello» Авербух, Станислав «Lbz» Ломакин,
Станислав «Overmind» Колосков и Сергей «Spail» Крапивенский

■ DOTA: ЗАЩИТА ДРЕВНИХ

Defense of the Ancients (сокращенно — DotA) — это мод для **Warcraft III**, сделанный на уровне **Counter-Strike**, который сумел за короткий срок завоевать симпатии большинства профессиональных игроков. На сегодняшний день это одна из самых популярных киберспортивных дисциплин, поэтому мы решили уделить ей особое внимание. Подробнейший разбор этой модификации ждет вас **на нашем диске** в разделе **Киберспорт/Обучение**.



■ QUAKE 4: КУРС МОЛОДОГО БОЙЦА

Не будем лукавить — сразу после релиза мультиплеер **Quake 4** представлял из себя всего лишь кусок, гм, сырого программного кода. Отмазки вроде «в **Quake III Arena** поначалу было еще хуже, он тоже никому не нравился!» не катят — здесь все было намного печальнее (тормоза, отсутствие ярких скинов).

Подобно **DOOM III**, игра могла бы запросто кануть в Лету, но этому помешали как минимум два обстоятельства: контракт с CPL, который был подписан задолго до релиза, и нежелание игроков дальше гонять **Quake III Arena** (сколько же можно, в конце концов?). CPL просто не дала **Quake 4** загнуться. Она наняла команду талантливых моддеров, съевших собаку на заточке игр под киберспортсменов, и те быстро сделали мод Q4MAX, который теперь используется на всех турнирах. Уровни довели до ума еще быстрее — старые были выброшены на помойку, на их место пришли новые, более сбалансированные.

Если вы только-только взялись за освоение **Quake 4**, загляните **на наш диск** в раздел **Обучение** — там есть детальное руководство для начинающих игроков.

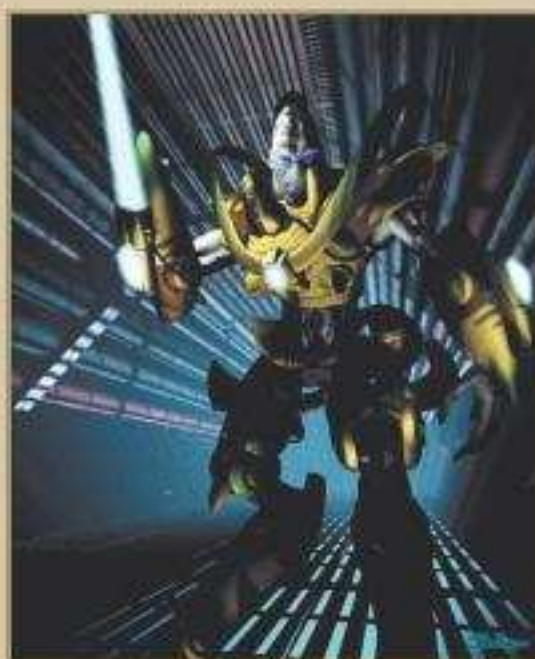


■ STARCRAFT СЕГОДНЯ: УРОКИ МАСТЕРСТВА

Starcraft, казалось бы, изучен вдоль и поперек, но все еще есть игроки, способные удивлять чем-то оригинальным. Конкуренция между ними велика, особенно это заметно в высшей лиге, где играют лучшие киберспортсмены. **Starcraft** — это идеально сбалансированные высокоскоростные шахматы.

Успех в этой игре зависит от пяти основных факторов: 1) наличия времени для постоянных тренировок; 2) наличия денег для участия в чемпионатах и закупки необходимых девайсов; 3) знаний и опыта, которые приходят с каждым сыгранным матчем и просмотренным реплеем; 4) психологическая подготовка, уверенность в себе; 5) ну и конечно, талант.

Взяться за **Starcraft** всерьез еще не поздно, и если у вас есть такое желание, посмотрите наше руководство **на диске** — там раскрываются многие секреты профессиональных игроков.



■ WARCRAFT III: АЛЬЯНС ПРОТИВ НЕЖИТИ

Одно из самых сложных испытаний в **Warcraft III: The Frozen Throne** — игра Альянсом против нежити. Проблемы возникли в версии 1.15, где появился баг, позволяющий сфинксам нежити наносить урон намного сильнее обычного. Баг исправили, однако «андеды», привыкшие играть с этими юнитами, придумали пару новых приемов.

Для борьбы со сфинксами существует несколько стратегий, например, «рифлокастеры» (от англ. rifles + casters) — стрелки в сочетании с магической братией в лице волшебниц и целителей. Другая такая стратегия называется «mass air» — использование ястребов и грифонов. Однако все они оказываются недостаточно эффективными.

Но наибольшую популярность завоевала третья стратегия. Придумал ее известный российский игрок **es4x.Cherep** (на российских отборочных к **Electronic Sports World Cup 2005**). Суть ее состоит в развитии до tier 3, а также использовании трех героев — Архимага, Гнома, Паладина. Против сфинксов при этом действуют вертолеты.

Как именно все это выглядит и работает, вы узнаете из нашего руководства, которое лежит **на диске** в разделе **Обучение**.



ASUS Winter Cup 2006

глазами A-gaming

Чемпионаты серии **ASUS Open** проводятся уже двенадцатый раз. Каждые три месяца на протяжении трех лет эти турниры собирают лучших игроков со всего СНГ. На сей раз ASUS решили отойти от привычной схемы, урезав число номинаций, но увеличив при этом призовой фонд оставшихся дисциплин. Помимо того, организаторы пригласили на турнир знаменитую женскую Quake-команду **god (Girls of Destruction)** и нескольких зарубежных игроков.

На протяжении двух дней в московских клубах **Flashback** царил ажиотаж. Больше всего народу собралось в клубе Flashback-1, где выясняли отношения команды по **Counter-Strike**. Второй клуб был атакован зрителями с меньшим энтузиазмом — там проходили соревнования по **Quake 4** (как среди мальчиков, так и среди девочек), который пользуется куда меньшей популярностью, чем CS. Состязания проходили в течение двух дней. Надо сказать, что команды из Украины с каждым турниром выступают все лучше и лучше.

В дисциплине Quake 4 в финал вышел украинский дуэлянт **Hunter** и основательно потрепал нервы **Cooler'y**. Что же до Counter-Strike, то здесь в желто-синие цвета украинского флага был окрашен весь финал: играли **pro100[frag.su]** из Харькова и киевляне **Amazing Gaming**. Недовольству российских CS-команд не было предела, но традиция есть традиция. Дело в том, что уже довольно долгое время на турнирах в России доминируют украинские команды, а на Украине, наоборот, русские.

Более подробный рассказ о ходе турнира и победителях, а также фотографии и эксклюзивное видео вы найдете **на нашем диске**, а сейчас мы обратимся к серебряным призерам чемпионата по Counter-Strike команде **Amazing Gaming**. Как вы уже, должно быть, знаете, с недавних пор эта команда выступает под эгидой «Игромании». Вот как A-gaming прокомментировали прошедший турнир.

A-GAMING. B1AD3

Турниры серии ASUS всегда отличались хорошей организацией. Все прошло достаточно хорошо, если не считать того, какое количество сил и нервов мы потратили на этот турнир. Отыграть в течение дня на десяти картах не так-то легко — это вам не фунт изюма. В итоге к финалу мы немного устали. Отсюда — обидное поражение. Схема организации сама по себе хороша и справедлива, но ASUS все же стоило бы разбить игры на три дня. Думаю, в следующий раз мы все наверстаем.

A-GAMING.ESHK1N

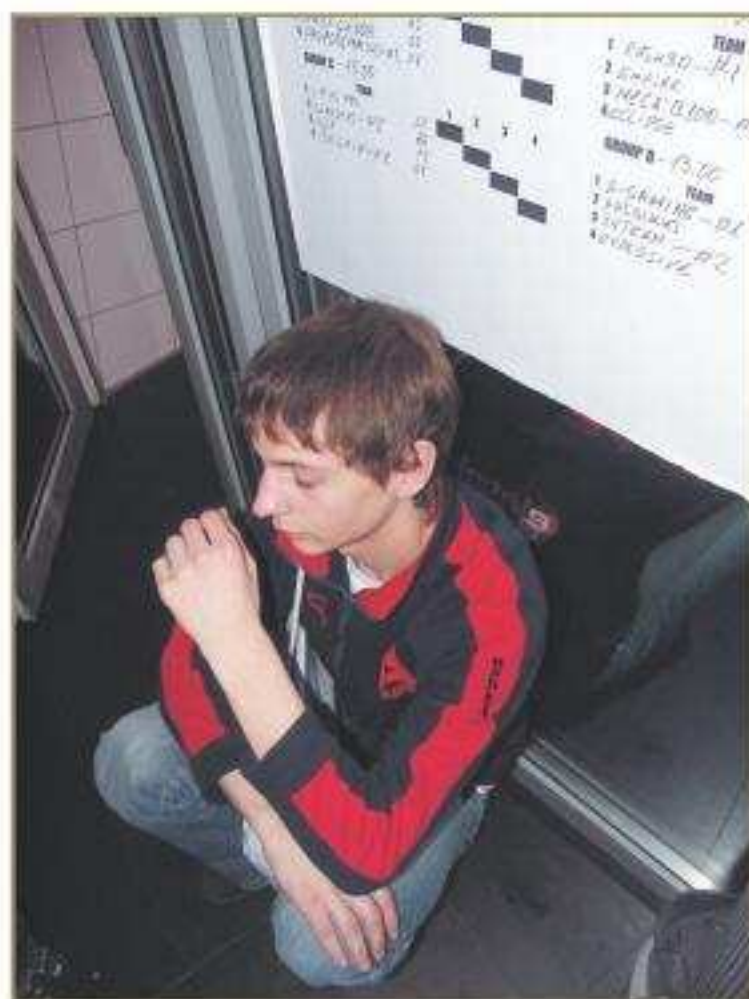
А я вот никаких серьезных недостатков не обнаружил, и это уже о многом говорит — мне довелось побывать на многих турнирах. Играть было одновременно сложно и интересно. Мы выкладывались в каждом матче, поэтому на финал сил уже почти не осталось. Очень хотелось выиграть второй раз подряд (это был бы своего рода рекорд), но, видимо, не судьба. Очень порадовали солидные призы и бонусные награды (мыши, ковры, клавиатуры).

A-GAMING.SON1C

В этот раз призовой фонд был очень внушительным, поэтому ехали только за победой, хотя и понимали, что это будет трудно. Мы не ошиблись — каждый матч был очень изматывающим и напряженным, особенно с **Rush3D**. Но мы все же выдержали его и отомстили им за проигрыш на «Планете X». Финал был еще труднее. На одних эмоциях и высоком боевом духе игру не сделаешь, а мы уже порядком устали. Одним словом, поздравляем наших коллег, но в следующий раз так просто не дадимся!

A-GAMING.STRIKE

ASUS нравится мне своей атмосферой. Вечером первого дня был матч Россия — Финляндия (хоккейный матч), поэтому на следующий день я был в хорошем настроении. Вы знаете — получилось! Второе место — это не проигрыш, просто чуть не смогли и не дотянули. Запомнилась игра с **Rush3D**. Это очень тяжелые соперники, но я знаю несколько трюков... в общем, сами увидите на демках.



■ Капитан команды Enix после финала.

A-GAMING.WEISS

Лично я сильно устал на второй день. Серьезные матчи сильно изматывают. Очень нелегко далась игра с **Spb.Islanders** — молодцы ребята, хорошо играют. Но мы были сильнее. Финал... можно я не буду его комментировать? Очень уж обидно. Хотелось получить в качестве приза «папскую» сумку (такие сумки давали на женском турнире по Quake 4), но теперь, вероятно, придется самому покупать.

A-GAMING.MIU

Когда следишь за играми, переживаешь, наверное, даже больше, чем сами ребята. Плюс нужно следить, чтобы все игроки были сыты, довольны, чтобы у них не болела голова и не мучила жажда.

А еще во второй день в клубе не работал бар. Все на нервах, а тут даже расслабиться нельзя. Впрочем, я к подобным вещам уже привыкла. Было тяжело, но мы справились и показали хорошие результаты. Финальные игры состоялись поздно, награждение проходило где-то в 1.00—2.00 часа ночи, поэтому ночевать пришлось прямо в клубе. Спасибо всем тем, кто болел за нас! ■



■ Менеджер команды MIU со знаменем A-gaming.



■ A-gaming играют в финале верхней сетки с Rush3D.



■ Кто после этого скажет, что второе место — плохой результат?

НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК

Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND™

th-american-wasteland.com

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
САУНДТРЕК
С УЧАСТИЕМ
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TAKING BACK SUNDAY
и других КЛАССИКОВ ПАНКА!



полная свобода передвижения



выберите по своему вкусу
внешность героя и доску



освойте новые эффектные трюки



Скейт или велосипед?
выбирайте сами

ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

PC
CD-ROM
SOFTWARE



ASPYR

NEVERSOFT

ACTIVISION

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and THAW is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. All rights reserved. PC version distributed by Aspyr Media under license from Activision. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Aspyr is a registered trademark of Aspyr Media, Inc., and the Aspyr star logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

КОДЕКС

5 235

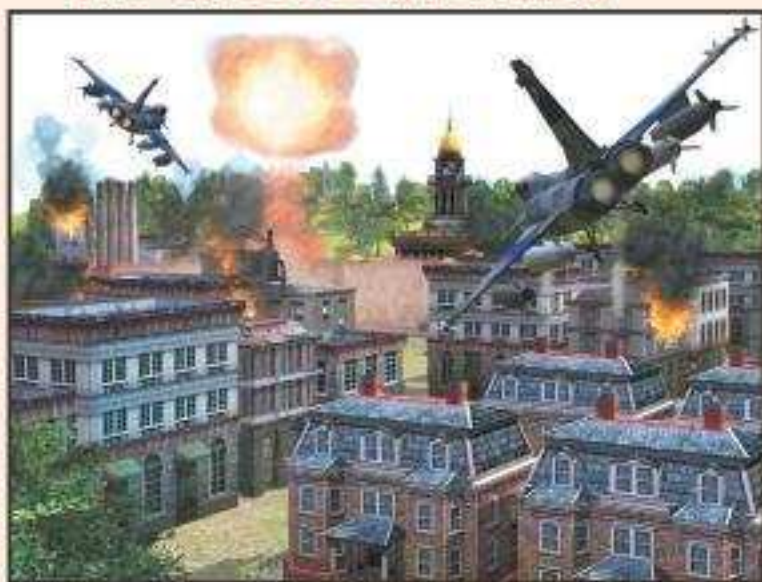
Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Empire Earth II: The Art of Supremacy



Прямо во время игры нажмите **Enter** и введите следующие коды:

- icheat** — активирует режим читов;
- idontcheat** — отменяет ввод предыдущего кода;
- play god** — бессмертие;
- loot** — добавляет 10 000 единиц к каждому типу ресурсов;
- taxes** — количество ресурсов уменьшается на 100 единиц;
- punish** — повредить выбранный юнит;
- convert** — обратить вражеского юнита на свою сторону;
- recharge me** — восстановить выбранный юнит;
- win** — мгновенная победа;
- toggle fog** — включить/отключить туман войны;
- sea monkeys** — мгновенная постройка;
- epoch up** — прыжок в следующую эпоху;
- give tech** — число tech points увеличивается на 50 единиц.

L.A. Rush



Создайте профиль **C-EASY** — и скорость передвижения оппонентов упадет до уровня среднестатистической черепахи.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure



Зайдите в меню **Load Game/ваш профиль/Options/Codes** и наберите перечисленные ниже коды (стрелками на клавиатуре или с помощью геймпада). Все они открывают определенные разделы в бонусах.

- NINESIX** — Legends;
- GRANDMACELIA** — iPod Songs;
- FLIPTHEScript** — бесконечная энергия для применения способностей;
- MARCUSECKOS** — бессмертие;
- VANCEDALLISTER** — максимум энергии для скиллов;
- BABYLONTRUST** — максимум здоровья;
- STATEYOURNAME** — побежденные враги;
- WORKBITCHES** — пройденные арены;
- SHARDSOFGlass** — Black Book Graffiti;
- DOGTAGS** — все апгрейды;
- SIRULLY** — весь арт;
- DEXTERCROWLEY** — все видеоролики;
- IPULATOR** — все уровни.

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown



Во время игры нажмите ~ (тильда) — появится консоль. Вбивайте в нее следующие коды:

- god** — неуязвимость;
- boom** — встряхивает экран;
- Listcmds** — показывает все доступные команды.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Gun

Единственный секрет во всей игре находится недалеко от Dodge City. Выезжайте из города на запад и скачите вдоль железной дороги до тех пор, пока справа не появится стадо бизонов. Недалеко обнаружатся развалины дома, а на юго-западе от них будет вход в заброшенные шахты. Заходите внутрь и сворачивайте в правый проход. Вскоре вы увидите вагонетки, а за ними — бочки со взрывчаткой. Хватайте одну из них и возвращайтесь к развалинам дома. Установите бочку как можно ближе к камину, по центру его длинной стороны. Отбегайте подальше и стреляйте в бочку. Если все сделано правильно, взрыв откроет недоступную ранее яму, на дне которой находятся обоймы с бесконечными патронами для каждого оружия в игре.

Prince of Persia: The Two Thrones

Во внутреннем дворе, куда Принц попадет прямо перед гонками на колесницах, есть дыра в перекрытии. Опознать ее легко: оттуда появляются враги до тех пор, пока герой не покинет двор. Заберитесь по ближайшему столбу (ближайшему к этой дыре) вверх, и женский голос начнет перечислять имена людей, работавших над звуковым сопровождением игры.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Call of Duty 2



Это, по всей видимости, не пасхалка, а недочет разработчиков, но он показался нам любопытным. Перед началом первой миссии в дневнике рядового Козлова указано время последней записи: десять часов вечера. Чуть ниже написано — так мол и так, через несколько часов вместе с остальными буду защищать Москву. Фишка в том, что миссия будет проходить в светлое время суток. Разработчики явно ничего не знали о русской зиме: в такое время суток на улице уже стоит непроглядная темень (**Константин Беккер**).

Serious Sam II

В городе племени Симб, в здании, где вы впервые найдете снайперскую винтовку, есть полотно с изображением обезьяны. Если внимательнее рассмотреть это место, окажется, что комната на самом деле — нату-

ральный унитазный бачок исполинских размеров. Проломив решетку в полу с помощью гранаты, дергайте за веревку (следом услышите звук смыва) и прыгайте в проделанное отверстие в полу. Сэм упадет вниз, заберет лежавший там сундук и быстро вернется обратно (**Грошев Игорь**).



Другая пасхалка находится там, где лежит двустволка. Найдите камни, образующие что-то вроде круга. К одному из них прибита кукла вуду, как две капли воды похожая на Сэма. Если в нее выстрелить, у вас убавится здоровье (**Джафаров Шахрияр**).

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



Почти в самом конце миссии Penthouse в одной из комнат есть телевизор, по которому демонстрируются кадры из предыдущей игры о похождениях Сэма Фишера — **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow** (**dje-day2004@mail.ru**).

Еще одну пасхалку разработчики припасли для финального уровня игры. В десятой миссии на спуске к серверной комнате путь преградят трое охранников. Правильнее было бы дождаться их ухода и только потом прошмыгнуть внутрь. Но обратите внимание на сообщение о том, что охранники вооружены не смертельным оружием. Выходите из укрытия и дайте им себя «убить» (можно сопротивляться, но шансы почти нулевые). В результате Сэма схватят и отправят на допрос. Если все именно так и произойдет, пройти игру на 100% уже не получится (в том смысле, что счетчик прохождения ни при каких обстоятельствах не достигнет отметки 100%), поэтому не забудьте сохраниться (**Тертышников Виктор**).

World of Warcraft

Обнаружив «гоблинский резак», обратите внимание на монитор в его кабине. На нем изображена Кэриган из **Starcraft**.

Это не единственное напоминание о знаменитой стратегии, которое можно обнару-



жить в **World of Warcraft**: в архивах игры также присутствует модель зерглинга — одного



из юнитов в **Starcraft** (**Шавер Альберт**).

В замке Inforge есть тактическая карта местности с расставленными на ней модельками танков и самолетов. Понятно, что такой техники в мире Warcraft никогда не было и, надеемся, не будет. Хотя чем черт не шутит (**Dima10-01@ykt.ru**).

Worms 4: Mayhem



В февральском номере «Игромании» за 2006 год была опубликована пасхалка с машиной из фильма «Назад в будущее». Если присмотреться, об этом фильме на пятом уровне напоминает не только машина — по сути, вся карта является декорацией из фильма. Об этом говорят башня с часами и тянувшийся к ней провод (**Леонид Хитров**).



Вивисектор: Зверь внутри

В начале игры, после ролика с падением самолета, бегите к его обломкам и залезайте в кабину. Внутри вы обнаружите погибшего пилота. Дерните за рычаг справа от его кресла — труп катапультируется.

Тоже не прочь прокатиться? Тогда залезайте в свободное кресло и проделывайте с ним ту же процедуру. Рядом с точкой приземления найдете того самого пилота (**mp3_88@mail.ru**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Fable: The Lost Chapters

Как открыть все двери, встречающиеся по ходу игры? Легко!

Дверь в Heroes Guild. Используйте лампу, которая есть у вас в инвентаре.

Дверь в Lookout Point. Дверь откроется в ходе основного квеста, ближе к концу игры. Этот момент вы точно не пропустите.

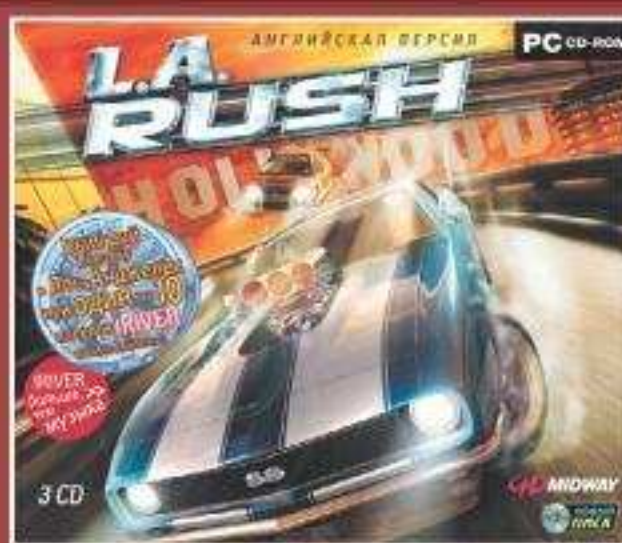
Дверь в Greatwood Gorge. Убейте любого NPC перед этой дверью или проглотите 10 crunchy chicks (цыплята). Дверь также откроется, если ваш персонаж — само воплощение зла.

Дверь в Greatwood Caves. Необходимо поднять combat multiplier как минимум до 14. Чтобы это сделать, лучше всего спуститься в Hobbe Cave до самого конца. Поднимайтесь к выходу, навесив на себя physical shield, и убивайте всех попадающихся на пути монстров. В этом деле хорошо помогает force push. На выходе из пещеры combat multiplier сбросится наполовину, поэтому вам нужно прокачать его до 30 и выше. В качестве альтернативы можно обстреливать земляного тролля (около двери) из лука. Это тоже повысит combat multiplier.

Дверь в Rosewood Cottage. «Подарите» ей какую-нибудь вещь из отделения gifts (в инвентаре), предварительно убедившись, что дверь подсвечена.

Дверь в Darkwood Marsh. Тут все просто: дверь выпустит на вас четыре волны стражни-

НАШИ ПРИЗЫ



Все, чьи хинты и пасхалки засветились на этих страницах, награждаются диском с локализованной версией гоночной аркады **L.A. Rush** (издательство «Новый Диск»). Если вы попали в число этих товарищей, немедленно пишите по адресу **winner@igromania.ru**.

Кстати, если у вас уже есть эта игра, не стесняйтесь попросить какой-нибудь другой приз (который стоил бы примерно столько же, сколько стоит диск с L.A. Rush) — в большинстве случаев мы можем пойти вам навстречу.

ков. Убейте их всех, и она пропустит вас.

Дверь в Darkwood Bordello. Чтобы эта дверь открылась, в статистике героя рядом с пунктом «сколько раз занимался сексом» должно стоять число 10.

Дверь в Barrow Fields. Чтобы дверь открылась, вы должны быть толстым. Самый дешевый способ набрать вес — купить и съесть 60 морковок.

Дверь в Grey House. Женитесь на Lady Grey.

Дверь в Abandoned Road. Подойдите к двери сначала в полном наборе Bright Plate Mail suit, затем в Dark Will Users suit и, наконец, в Bandits suit.

Дверь в Witchwood Stones открывается в ходе сюжетного квеста. Для этого нужно собрать слово H.I.T.S., ударяя по магическим камням в этой же локации. Кстати говоря, если на камнях выстроить полуцензурное S.H.I.T., герой грязно выругается, а дверь натравит на него монстров.

Дверь в Knothole Glade. Выстрелите в нее из лука, как можно сильнее натянув тетиву.

Дверь в Headmens Hill откроется в ходе квеста, если вы решите жениться на Lady Grey.

Дверь в Lychfield Graveyard тоже открывается в ходе сюжетного квеста. Нужно найти на кладбище вещи Nostro и принести их обратно к его могиле.

Дверь в Necropolis забирает все ваши серебряные ключи (независимо от их количества). Убедитесь, что они вам больше не нужны (Виталий Дмитрачков).

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

В третьей миссии, в доме, где фермер находит своих соседей (Neighbors), поднимитесь по лестнице на второй этаж и зайдите в левую комнату. Там находится шкаф, в котором лежит книга Kung Fu Zombie. Если ее взять, фермер вопросительно произнесет «I know kung fu?», а у вас появится оружие Kung Fu Fists, убивающее *любого* противника с одного удара (Павел Новолаев).

Need for Speed: Most Wanted

Чтобы легко выиграть гонки-преследования с участием полиции, постарайтесь добраться до места, указанного на скриншотах. Там находится здание, рядом с которым выстроились в ряд несколько автобусов. Забирайтесь на вершину постройки и аккуратно



съезжайте на крыши автобусов. Полицейские машины будут бесноваться внизу, не в силах до вас добраться, а время меж тем будет тикать. Когда наберете достаточно очков, спускайтесь вниз и отрывайтесь от копов (Дмитрий, Learnt@rambler.ru).

Firefly Studios' Stronghold 2

В Stronghold 2 существует очень простой способ мгновенно получить любое количество ресурсов. Для этого надо поставить игру на паузу (по умолчанию клавиша P) и начать продавать здания. В режиме паузы они исчезать не будут, в то время как ресурсы от «проданных» построек будут исправно зачисляться на ваш счет (artemisfowl@list.ru).

Worms 4: Mayhem



Во время тренировочной миссии вам говорят, что с помощью веревки можно цеплять ящики и аптечки. Оказывается, это не все: тем же способом перемещаются и другие небольшие предметы. Особенно полезен этот трюк с минами: подбираешь ее и швыряешь в ближайшего врага. В результате и вам хорошо (дорога свободна), и противнику плохо (Роман Кузьмичев).

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

Gothic II: Night of the Raven

Как только доберетесь до города Хорринес, отправляйтесь в порт, прыгайте в воду и плывите в направлении, указанном на первом скриншоте. Вы наткнетесь на небольшой остров (ориентир — остатки затонувшего корабля). Выбирайтесь на побережье, кишашее ящерицами. Убить их легко: разозлите ящера, а когда он побежит за вами, бросайтесь в воду и отплывайте от берега. Рептилия поплывет следом. Затем поворачивайте и возвращайтесь обратно к берегу. И здесь самое интересное: на мелководье ящерица начнет беспомощно бултыхаться вокруг вас.

Спокойно выколачивайте из нее дух — получите кучу золота и 120 единиц опыта. Можно воспользоваться скалой на втором скриншоте, чтобы заманивать монстров в воду (герой медленно бежит по мелководью, и ящерицы могут его догнать, а прыгнув со скалы, мы сразу очутимся на глубоком месте). Перебив всех врагов, найдите пещеру на том же острове. Внутри вас ждет много золота и других полезных вещей. Так в самом начале игры можно стать сильным и богатым (Кондратьев Е., arti1986@mail.ru).

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD



На наших CD/DVD в рубрике «КОДЕКС» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений, а также несколько читерских программ. Это: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресур-

сов). Архив всех разделов «КОДЕКС» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

Сохранения: 25 to Life, Empire Earth II: The Art of Supremacy, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe и Worms 4: Mayhem.

Трейнеры: 25 to Life, After the End и Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

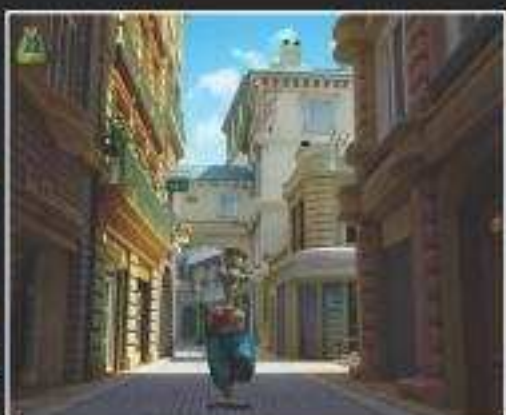
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



1С
ФИРМА «1С»

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.



Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



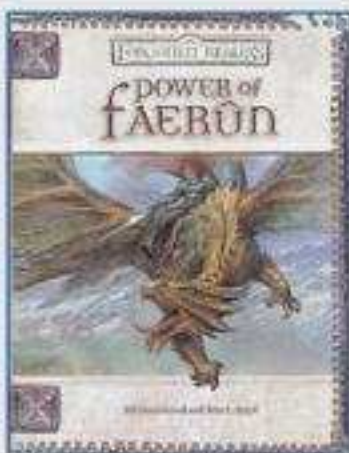
Dungeons & Dragons

В марте в продажу поступили две новые D&D-книги. Первая из них спекулирует на классическом бренде **Tome of Magic**. Поклонники D&D со стажем помнят книги под этим названием, издавались они еще в 80-е гг. Но если старые руководства предлагали Мастеру и игрокам массу опций по созданию волшебников и священников, то последнее дополнение описывает лишь три новых «магических традиции»: магию пакта, магию теней и магию истинных имен. Каждой из традиций соответствуют новые базовые классы персонажей. Том толщиной в 288 страниц стоит \$40.

Новинка номер два принадлежит миру **Forgotten Realms**. Книга **Power of Faerun** предлагает игрокам вжиться в роль «сильных мира того», то есть королей, полководцев, глав гильдий и религиозных вождей. Такой подход к ролевой составляющей D&D нельзя не признать революционным, но надолго ли хватит запала DM'a, которому постоянно придется придумывать для царственных героев достойные высокоуровневые приключения? Подарите своему Мастеру **Power of Faerun** (160-страничное руководство обойдется в \$30) и вы узнаете это сами.

Козябло

В конце марта компания «Мир Фэнтези» преподнесла новый подарок всем любителям интеллектуальных настольных игр — пародийную ККИ «Козябло». Действие игры происходит в Козлином мире, где идет постоянная война между четырьмя расами: козлами, позорками, жлобами и трутнями. Игрок может возглавить любую из армий и привести ее к победе в Великой позорной



войне. «Козябло» основана на новой карточной системе, разработанной **Сергеем Голубкиным**, великолепно проиллюстрирована **Сергеем Дулиным** и оформлена одним из ведущих художников «Берсерка» **Андреем Миронишиным**.

Vs System

Знаменитая за рубежом коллекционная карточная игра от **Upper Deck Entertainment** теперь официально представлена и в России. Дистрибуцией Vs



System занялась компания «Волшебный мир», которая помимо этого занимается еще и турнирной поддержкой.

Vs System — это карточная система, лежащая в основе нескольких выпусков ККИ, а ее главная фишка — своеобразный антураж (культовые американские комиксы). Игры разрабатываются по лицензиям от **DC** и **Marvel** — самых известных производителей комиксов в мире (им принадлежат права на Бэтмена и Человека-паука соответственно). Материалы по Vs System ищите на нашем диске.

Диктатор: Контроль

Полным ходом идет работа над новой игрой в серии «Диктатор» — «Диктатор: Конфликт». По словам разработчиков, игра будет полностью совместима с «Диктатор: Контроль», но значительно расширит игровой процесс новыми возможностями. Это строительство зданий, про-



изводство боевых единиц и полноценный коллекционный режим. Известно также, что в новом выпуске карт, который ляжет в основу «Конфликта», будут новые юниты — герои. Это мощнейшие карты с уникальными способностями, существующие на поле в единственном числе.

Magic: The Gathering

После выхода «Договора гильдий» прошло уже два гран-при на этом сете. В Дортмунде победа досталась хозяевам поля — немцам. **Дэвид Брукер** с помощью своей черно-зеленой колоды победил в финале француза **Жюльена Горона**. В топ-8 затесались экс-чемпион мира **Жульен Ниттен** и знаменитый **Оливер Руэль**. А в Ричмонде победил лучший Limited-игрок на всем северном побережье — **Ричард Хоэн**. Еще в четвертьфинале он одолел другую звезду американского Limited — **Евгения Харви**. А в финале его колода (опять же, черно-зеленая) сломала сопротивление **Джонатана Сонни**.

Другим серьезным событием стал прошедший 3—5 марта про-тур Гонолулу. Турнир проходил за морями-океанами, но трое наших игроков — **Кирилл Ефимов**, **Вадим Горин** и **Семен Бастрыкин** — нашли в себе силы добраться туда. Формат турнира — **Standard**



Constructed. Имена и колоды победителей вы узнаете, ознакомившись с диском журнала. Это уже второй наш десант на зарубежные турниры, проходящий по программе «Играй — и ты увидишь мир» компании «Мир Фэнтези». А впереди еще гран-при Барселоны и про-тур Праги, куда вновь отправятся самые лучшие и самые удачливые из наших игроков!

В России жизнь тоже не стоит на месте. Недавно прошла серия квалификационных турниров для про-тура Праги и несколько гран-при триалов с оплаченной поездкой на гран-при в качестве приза. Здесь вновь отличился **Рустам Бакиров** — он поедет и в Прагу, и в Барселону. А если вам интересно будущее «Магии», то на диске журнала вы сможете найти расписание крупных турниров, которые пройдут в России до сентября этого года.

В **Magic Online** тоже вышел «Договор гильдий», а тестирование версии MTGO 3.0 уже совсем не за горами.

THE X-MEN™

Коллекционная карточная игра

Коллекционная карточная игра Marvel X-Men позволит Вам принять участие в эпических поединках Супер-Героев и Супер-Злодеев и решить исход этой борьбы. X-Men – самая известная команда Супер-Героев. Присоединись к их борьбе против команды злобных мутантов Brotherhood под предводительством властолюбца Magneto, цель которого – поработить человечество.



- Начни игру со стартового набора для двух игроков.
- Используй дополнительные наборы и составь свою уникальную колоду.
- Прими участие в турнирах с международной системой рейтинга.
- Познай все аспекты игры и стань профессиональным игроком.



Каждые три недели проходит турнир с общим призовым фондом 10.000 \$ открытый для всех желающих.



Лучшие из лучших попадают на турниры Pro Circuit, призовой фонд которых составляет 1.000.000 \$

Клуб Гамбит - Москва, м. Каширская, Каширское шоссе, д. 52
Клуб Портал - Москва, м. Смоленская, 4-ый Ростовский пер., 2/1

www.vs-system.ru



Все использованные логотипы, торговые марки, персонажи и их элементы являются собственностью их владельцев. Компания «Волшебный Мир», 2006



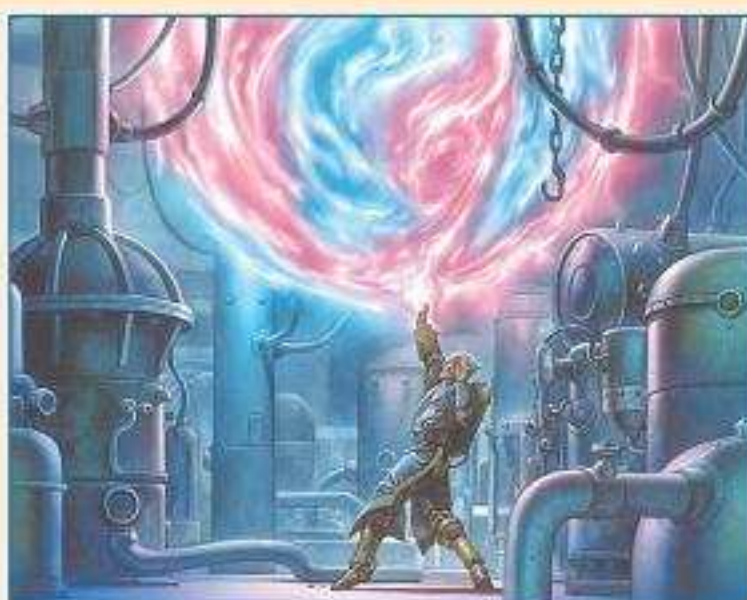
MAGIC: THE GATHERING

ДОГОВОР ГИЛЬДИЙ (GUILDPACT)

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель: Wizards of the Coast ■ Распространитель: «Мир фэнтези»
 Сайт: www.mymagic.ru ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: от 15 минут ■ Язык игры: русский

Третий набор «Магии» на русском языке получил нормальные русские логотипы и официальное русское название — «Договор гильдий». Кстати, на рекламе «Договора гильдий» сияет слоган «Играйте вместе с Сергеем Лукьяненко». Приятно, что к промо-кампании лучшей коллекционной карточной игры потихоньку подключаются отечественные селебрити. Впрочем, мы бы играли в «Магию» и без напоминаний Сергея: лучшей карточной игры пока никто не придумал.

«Договор гильдий» тематически относится к блоку сетов «Равника», который открылся в прошлом году «Городом гильдий». Равника — гигантский фэнтезийный мегаполис, населенный всевозможными фэнтези-расами: классическими эльфами и гоблинами, а также чисто MTG'шными вишино (разумные ящерицы) и локсодо-нами (разумные слоны). Управляют ими 10 гильдий, суть каждой кроется в сочетании



двух из пяти цветов «Магии». Первый «равниковский» сет познакомил игроков с черно-синей, черно-зеленой, зелено-белой и красно-белой гильдиями. Еще три гильдии дебютировали в «Договоре».

Красно-зеленые кланы Груулов нацелены на уничтожение цивилизации в ее «городском» виде. Представители этой разношерстной гильдии настаивают на том, что жизнь на помойке куда ближе к идеалу, чем прозябание в шикарных особняках. Поэтому они занимаются целенаправленным уничтожением городских построек. Типичные представители груульских кланов — гоблины, минотавры и циклопы.

Главная особенность Груулов — параметр «кровожадность X». Если оппоненту за этот ход были нанесены повреждения и вы играете за «кровожадное» существо, то оно выходит на стол со счетчиком +X/+X.

Красно-синяя гильдия Иззет состоит из могущественных магов во главе с легендарным драконом Нив-Миззетом. Любимое развлечение их волшебников — смешивать эффекты различных заклятий на одной карте, экспериментировать с химией и электричеством.

Иззетская способность «копия»: за указанную стоимость можно использовать волшебство или мгновенное заклинание еще раз (и еще — если хватит маны!), указывая те же или другие цели.



Наконец, черно-белый Синдикат Орзов создал религию без божества, развел бюрократию и научился извлекать души из всего, что движется. Нежить всех мастей с радостью принимается в члены гильдии.

Наиболее оригинальна (из представленных в «Договоре гильдий») особенность Орзов — «преследование». Карта с преследованием имеет двойной эффект. Первый раз — при входе в игру. Покидая стол (или, в случае с «неперманентами», миную стол), она падает не на кладбище, а выводится из игры и «преследует» существо, находящееся в игре. Когда то, в свою очередь, соберется на кладбище, эффект карты с «преследованием» сработает во второй раз. Если что-то непонятно, обратитесь к FAQ на нашем диске.

Из забавностей сета отметим существо rusalka (да, русалка). Обитательницы российских водоемов в MTG почему-то зачислены в штат духов. Своя русалка есть в каждом из пяти цветов «Магии».

Разноцветный равниковский Limited с выходом «Договора гильдий» стал еще интереснее. А в формате Constructed новый сет подкинул пару свежих идей, например — колоду на «Лучах своеобразия» (чары, которые бесплатно выкладываются на стол со стартовой руки и объявляют все перманенты, кроме земель, легендарными).

Главный минус набора — это огрехи перевода. К счастью, их немного и на ходе партии они вряд ли скажутся.

В MTG Online новый сет доступен с первых дней марта. Правда, в случае с онлайн-овой «Магией» — только на английском.

Оставшиеся три гильдии — сине-белый Сенат Азориуса, красно-черный культ Ракдоса и сине-зеленое Объединение Симиков — появятся в мае в последнем равниковском сете Dissention.

Николай Пегасов

Геймплей	★★★★★★★☆☆ (8)
Игровой мир	★★★★★★★☆☆ (9)
Художественный дизайн	★★★★★★★☆☆ (10)
Качество изготовления	★★★★★★★☆☆ (10)
Оригинальность	★★★★★★★☆☆ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★☆☆ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Vs System. Правила коллекционной карточной игры и карты двух сетов.
2. Dungeons & Dragons. Дополнение для модуля Red Hand of Doom.
3. AD&D 2nd Edition. Модуль Ronin Challenge.
4. D&D Miniatures. Обновленные правила.
5. History of the World. Правила знаменитой настольной стратегии.
6. Britannia. Правила и FAQ к новому варгейму.
7. «Берсерк». Энциклопедия и установочный файл онлайн-версии игры.
8. Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, спойлер и карты сета Guildpact, русские правила игры, русский спойлер Девятой редакции, русский FAQ по «Договору гильдий»

короче

Для хорошей рекламы необходимо
всего несколько слов.
Ключевых.

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
Слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова.

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

Купи
слова

956-68-66

adv@yandex.ru
adv.yandex.ru

**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Две подлые смешинки коварно спикировали с люстры, уселись на носы ведущих «Почты», пощекотали сначала в левых ноздрях, затем в правых, дождались, когда Светлана и Старпом раскроют рты в предвкушении чиха, и залетели прямо в ротовую полость. «Ха-ха, — тихо пропищала женская составляющая ведущих рубрики. — Скоро же первое апреля». «Гы-ы-ы, — ответствовала женской половине мужская, — что ты хочешь этим сказать?»

Приблизительно так и строился умный диалог двух почтовиков, когда они решали, как же отпраздновать приближение праздника всех глумящихся, ерничающих, подкалывающих и просто от души смеющихся геймеров. Идеи роились в головах, путались в извилинах, плутали в темных уголках мозга, но категорически отказывались складываться в красивую идею. Гнусные смешинки не давали мыслям выстроиться в ровные ряды.

«А давай нападём на художников и заставим их нарисовать смешные картинки», — предложила Светлана. «Они ещё новый дизайн для «Игростроя» не нарисовали, то-то похохочут, когда ты их о картинках попросишь», — ответил Старпом. — Может, читатели пришлют нам много-много смешных вопросов?» Светлана лишь промолвила: «Поздненько метаться! Не успеют». Дальнейшее обсуждение проходило в том же ключе. Один почтовик предлагал идею, другой резал её на корню.

«Слушай, — воскликнула Света на втором часу интеллектуальных мытарств. — Давай просто разделим обязанности. На каждый вопрос один будет отвечать серьёзно, как он на самом деле думает, а другой — глумиться, катить читателям откровенную телегу». «Точно. Кто шутит, а кто говорит, что думает, мы им не скажем, — приободрился Старпом, — да ещё и подписи поставим — этот, мол, пошутил, а этот сказал правду. Но местами — перепутаем. Так оно интересней получится».

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Привет, дорогие и ненаглядные. Алексей уже изложил идею нынешней «Почты». Мы просто брали интересное письмо, и один отвечал на него серьёзно, а другой отчаянно издевался или просто подшучивал: говорил не всю правду, кусочек правды или вообще никакой правды.

При этом мы специально сделали так, чтобы не все стебные ответы выглядели как откровенная выдумка. Местами (но не везде) приколы умело замаскированы. В данном случае наши ответы являются одновременно и конкурсом «Кто тут гонит?». Вам нужно угадать, кто именно (я или Алексей) в ответе на каждое из ваших писем шутил (кто писал, как думает, можете не упоминать). В письме надо просто написать: «Письмо № такое-то, шутил такой-то».

Чтобы стать победителем, нужно прислать перечень правильных ответов на адрес mail@igromania.ru с пометкой в теме «Конкурс «Кто тут гонит?» (если нет электронной почты, можно прислать по обычной на адрес редакции, в этом случае дата отправления письма будет оценена по штемпелю). Письма принимаются только до 11 апреля: вероятность, что до этого момента кто-то один не ответит правильно, — ничтожна, так что собирать ответы дольше не имеет смысла. Приз ещё не придумали, но он обязательно будет прикольным. Имя победителя будет опубликовано через номер (то есть в июньском выпуске журнала).

Специально, чтобы сбить вас с толку, мы писали перед ответами, шутил данный «почтовик» или говорил правду. Но верна ли подпись, вы заранее не знаете: мы специально все перепутали, поэтому над абсолютно серьёзным ответом может быть написано, что это полная ерунда, и, наоборот, над чистейшим вымыслом или стебом может значиться, что это правда. Вот так вот хитро, но от этого, надеюсь, не менее интересно. Усаживайтесь поудобней, мы начинаем.

ПИСЬМО НОМЕРА**СЮЖЕТНЫЕ ДРАЗГИ**

Привет, «Игромания». Я ваш недавний читатель, пишу в первый раз, и, надеюсь, вы не отправите мое письмо в корзину или за её пределы. Ну а теперь, собственно, к делу, то есть к теме письма. Я хочу поговорить о сюжете в играх, а точнее, о его полном отсутствии. Почти во всех играх он сводится к следующему: враги\друзья\копы убили друга\семью\людей, а ты должен отомстить\убить их\за них и подобная мишура.

Сюжеты большинства RPG тоже неоригинальны: силы зла\добра сожгли родную хату и навестили глаз на весь мир — из-за этого их надо покарать\убить\посадить и т.д. Про стратегии я вообще молчу. Так что же получается? А получается то, что сюжет нежно «усыпляется» в колыбели, не успев подать признаки жизни.

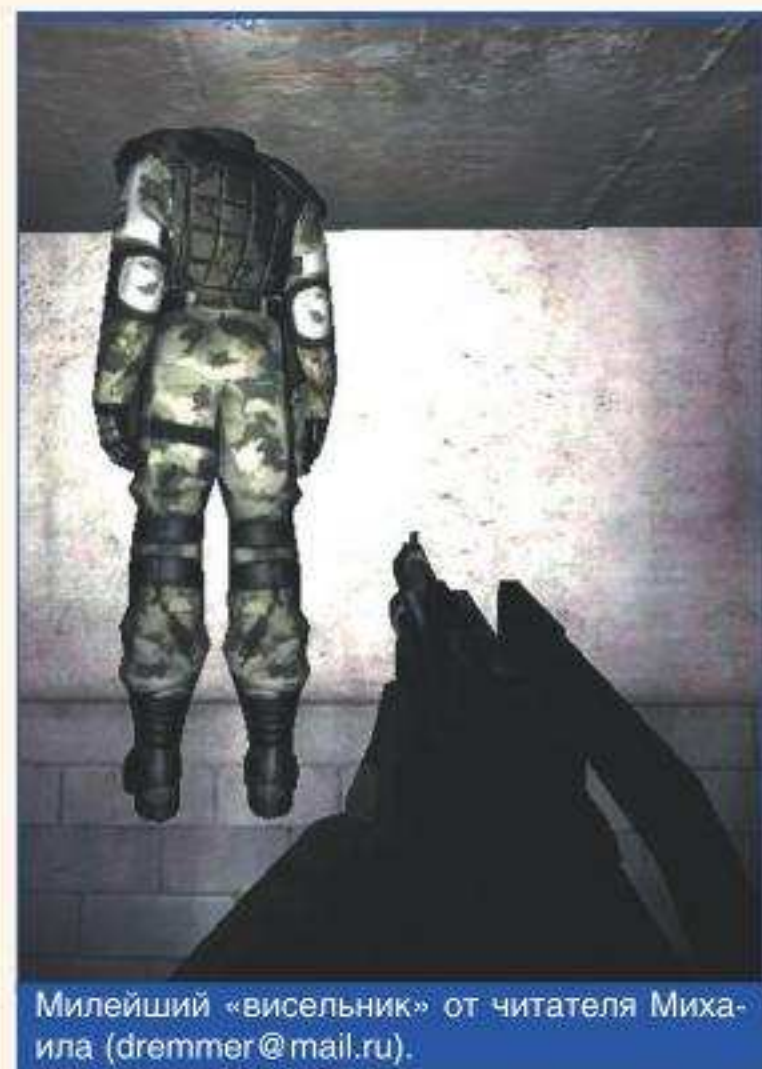
По-настоящему глубокий сюжет я видел только в одной игре — Silent Hill 2. Конечно, сюжеты остальных игр тоже (иногда) ничего, но явно не того уровня. Так в чем же проблема? Почему сюжет сводится к простому kill them all? Может, потому, что разработчики тратят деньги на движок и звук, нежели на написание сюжета, который обычно укладывается в три строчки в файле txt? Объясните нам, обычным геймерам, которые соскучились по глубокому сюжету.

С уважением, Никита Огольцов aka NickoN (ogoltsov@liant.ru).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(УДАЧНО ПОШУТИЛ)

Есть мнение, что произошла подмена понятий. Предыстория, которая положена в основу игры, чаще всего достаточно банальна. Например, высокоинтеллектуальный кот-зомби проник ночью в дом главгероя, по запаху нашел его тапочки и филигранно нагадил в одну из них. После чего покинул дом, улетел ночным рейсом в Париж, захватил в «Мулен Руж» двадцать заложников и потребовал предоставить ему власть над всем миром и



Милейший «висельник» от читателя Михаила (dremmer@mail.ru).

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как надо писать, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос «Игромании»: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

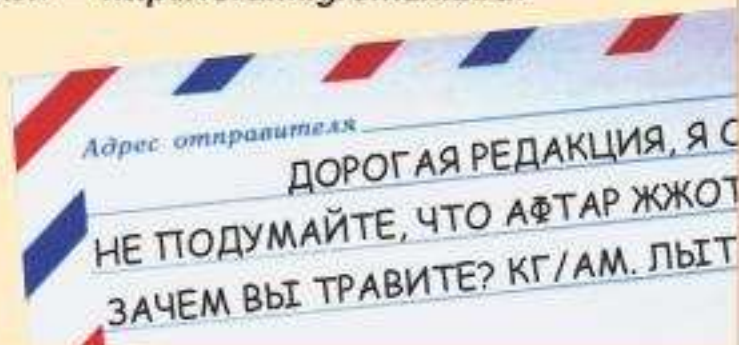
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на

ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить свой посыл в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем такое письмо. Но это сложно. Письма же объемом более 2000 символов рискуют просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». С некоторых пор на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



безлимитный выход в интернет. Проснувшись главгерой надел тапочки, грязно выматерился, выбросил тапочки в мусорное ведро, посмотрел новости по телевизору, сопоставил факты и оперативно выдвинулся во Францию мстить за испорченную тапочку, спасти заложников и весь мир в придачу.

Но это не сюжет! Это предыстория. И да, она может быть предельно проста и банальна. Скажу больше — она и должна быть именно такой. Иначе игроку придется тратить много времени, чтобы понять, что там такого насочиняли разработчики. Запоминать множество факторов, которые неизвестно еще, найдут ли отражение в геймплее? Ха! Ломать мозг попусту никто не любит! Именно поэтому в основу сюжета обычно заложены самые простые человеческие представления о добре и зле. Враги захватили мир. Злые парни украли дочку доброго пацана. Инопланетяне пытаются подключить к системе водоснабжения Нью-Йорка очистные стоки пригородных птицеферм.

Сюжет начинает разворачиваться уже по ходу игры. Под маской глобальной «тупицы» часто скрывается очень глубокая подоплека. Как герой будет спасать мир? Куда выведут его поиски дочери? Сколько стран предстоит посетить главгерою, прежде чем он найдет место подключения птичьей канализации к системе водоснабжения города? И вот именно в этих мелочах все игры, получающие в «Игромании» оценку выше 7 баллов, обычно проработаны на «отлично».

Для того чтобы заметить все эти сюжетные ходы и повороты, достаточно не перематывать ролики и текстовые вставки в RTS и экшенах. Тот же Max Payne 2 можно пройти как увлекательную стрелялку, с упоением давя на Enter во время вставок-комиксов. А можно чи-

тать текст внимательно и неожиданно для себя обнаружить, что игра имеет глубокую психологическую подоплеку с элементами ауто-тренинга. Будьте внимательны — и компьютерные игры откроют вам свои секреты.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СЕРЬЕЗНА КАК НИКОГДА)

У меня другое мнение на этот вопрос: сами посудите, ну кому в большинстве компьютерных игр нужен сюжет? В ряде случаев могу согласиться, что он может пригодиться в ролевых тайтлах, да и то не всегда. Считается, что именно сюжет определяет интересность многих проектов для конечного пользователя. Как бы не так! Интересность определяет, скажем так, смена декораций и такой элемент, как удобство взаимодействия с интерактивным миром. То же, что обычно понимается под сюжетом, создается исключительно для того, чтобы обеспечить элементарную логику перехода, скажем, между разными локациями в игре или между миссиями.

Но если игра увлекательная, если взаимодействовать с ее миром интересно, если она раз за разом предлагает геймеру новую обстановку, врагов, головоломки или иные препятствия, то никакой сюжет такому проекту не нужен. Вот вы, геймеры, часто ли вы во время геймплея задумываетесь о том, есть ли в данной игре сюжет? Только тогда, когда остальные элементы не способны удержать вас у монитора. Тогда обычно коробочка с игрой кладется на полку, а приятелям рассказывается, что игра — полная ерунда, да еще и сюжет в ней отвратный.

Представление же о том, что хороший сюжет нужен игре как соль мясу, это анахронизм. Некая ущербная логика, которая дожила до наших дней с тех пор, когда компьютер-

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В АПРЕЛЕ 2006



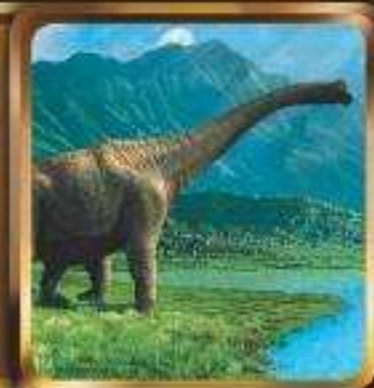
БЕСТИАРИЙ



**НОМО
SAPIENS**

Самая популярная раса
в фантастике и фэнтези!

АРСЕНАЛ



**БОЕВЫЕ
ЖИВОТНЫЕ**

От собаки до слона

БРАТА МИРОВ



**ТРАНС-
ФОРМЕРЫ**

Вселенная роботов

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ
С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»
В АПРЕЛЕ 2006
КУЛЬТОВЫЙ ХОРОС

**ВЕДЬМА
ИЗ БЛЭР**
(THE BLAIR WITCH PROJECT, 1999)

а также
эксклюзивный видеоролик
«Киноляпы и интересности
в Третьем эпизоде
Star Wars»





ные игры были примитивны. Раньше разработчики не знали, как удержать игрока у монитора: графика была плохая, физика и того хуже, а музыка и вовсе напоминала утробные завывания душевнобольного. Сегодня же, когда графика стремится к фотореалистичности, звук абсолютно достоверен, а программные средства позволяют создать увлекательнейшую систему взаимодействия геймера с игровым миром, сюжет в большинстве случаев просто не нужен.

Но разработчики, издатели, игровые журналисты и основная масса геймеров продолжают по инерции глаголить устаревшее уже мнение, что без нормального сюжета не сделаешь хорошей компьютерной игры. И как хорошо, что хотя бы некоторые игровые разработчики начинают понимать, что первостепенны совсем другие элементы геймплея, а строить сеттинг в первую очередь на сюжете бессмысленно.

ПИСЬМО №1

ОРАНЖЕВАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

Я заметил, что в последнее время в компьютерных играх присутствует очень много оранжевого и желтого цветов. NFS: Most Wanted, GTA: San Andreas, Half-Life 2... С чем это связано?

Кирилл Лебедев (xoma91@list.ru).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УПОИТЕЛЬНО ГНАЛА)

Говорить про все игры сразу нельзя, но в целом такая тенденция прослеживается. Связано это с тем, что разработчики все детальнее изучают и анализируют предпочтения целевой аудитории, то есть нас, геймеров. Все больше различных приемов используется при создании игр, чтобы привлечь игрока к конкретному проекту.

В частности, многие игровые разработчики начали уделять немало времени стилизации визуального ряда и адаптации его цветовой гаммы под адекватное психологическое восприятие человека. Хорошо известно, что неяркие оттенки оранжевого и желтого цветов умиротворяют, привлекают внимание, способствуют запоминанию и создают же-

вание вернуться в обстановку, содержащую данный оттенок.

Чтобы узнать больше деталей, почитайте философские китайские учения на тему цветов: специалисты с Востока собаку съели на цветоанализе. Ну или хотя бы вспомните, что стены домов для сумасшедших (и снаружи, и внутри) выкрашиваются именно в желтые или мягко-оранжевые тона. Выражение «желтый дом» появилось неспроста. Именно такой цвет успокаивает душевнобольных, делает их менее буйными.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПОРОЛ ПРАВДУ-МАТКУ)

Умиротворяет? Способствует запоминанию? Ха-ха! Держите карман шире. Омерзительный оранжевый оттенок многих современных игр обусловлен всего лишь одним фактом. Именно красная цветовая гамма, в которую, в частности, входят желтый и оранжевый цвета, лучше всего позволяет скрыть огрехи моделирования и недостаток детализации.

Зеленые, синие и даже черно-белые гаммы позволяют зрительному анализатору человека видеть недоработку почти сразу. Просто потому, что в этих спектрах невозможно добиться плавного перехода цветов. А на фоне резких переходов все недочеты в картинке оказываются как на ладони. Тут полигончиков не докрутили, там спрайтовый задник вмонтировали. В оранжевом спектре переходы можно сделать очень мягкими. Взгляд скользит по такой картинке мягко, не задерживаясь на деталях. Как следствие — даже грубые огрехи не так заметны.

Возьмите, например, любой инстанс (локацию) из мира Старый Аскалон в популярной онлайн-ролевой RPG Guild Wars. Там огромные 3D-элементы (замки, крепости, старинные развалины) долгое время подгружены в виде плоской BMP-картинки. И только когда игрок приближается к этим объектам, подгружается нормальная трехмерная модель. И ничего, почти никто не замечает. А почему? Да потому, что Старый Аскалон выкрашен в оранжевый цвет. А посмотрите на другие миры Guild Wars — в их инстансах все время подгружаются полноценные модельки

крупных объектов. Потому что выкрашены эти миры в другие цвета, и обмануть геймера уже не получится.

ПИСЬМО №2

НОЛЬ ПО ФАРЕНГЕЙТУ

Подскажите, пожалуйста, где можно купить лицензионную русскую версию игры Fahrenheit (PC)? И сколько стоит? А если лицензионной нет, то чтобы там герои на русском языке разговаривали! Заранее спасибо! Жду ответа!

Димон Пироговский (gomer-05@mail.ru).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(НАДРЫВАЛ ПУПОК)

«Чтобы там говорили на русском» и не от официального издателя — это уже пиратский диск. Покупая игру «чтобы там», которую официально не локализовывали, вы тем самым поддерживаете пиратов. А еще вы сами лишаете себя удовольствия, потому что качественных переводов пираты практически не делают.

Выход? Учим английский и с упоением проходим шедевральный Fahrenheit. Или ждем локализацию от «Акеллы». Сказанное же в предыдущем абзаце целиком и полностью касается абсолютно всех компьютерных игр.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РУБИЛА ИСТИНУ НАОТМАШЬ)

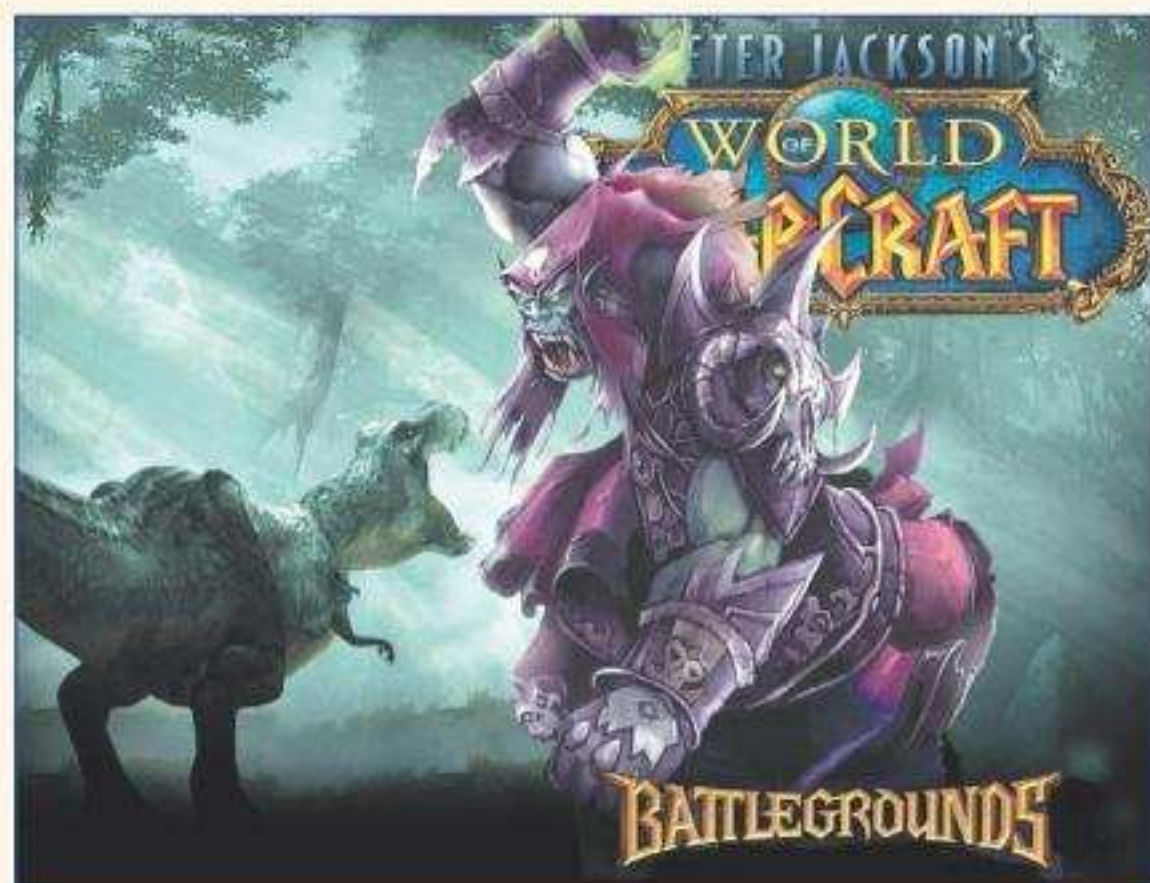
Дорогой Дима, мне кажется, что вопрос вообще поставлен некорректно. Fahrenheit настолько интуитивно понятная и простая игра, что знание английского в ней практически не требуется. Мимика персонажей, их движения позволяют понять, что именно происходит на экране и как будут развиваться события в следующий момент.

Я прошла игру от начала до конца три раза, и незнание английского несколько мне не помешало. В Fahrenheit вся суть в действии, текст же вторичен: он лишь немного дополняет то, что ясно из визуального ряда.

ПИСЬМО №3

ОШИБКИ В...

Здравствуйте, редакция Игромании! У меня возник вот какой вопрос: почему в каждом номере у вас перепутаны картин-



Высокохудожественная картина Peter Jackson's World of Warcraft от художника Валентина Попова из Алматы.



Aleksei VS Svetlana.

Комичное полотно «Старпом vs. Светлана» от Николая Рулева (валялись под столом всей редакцией).



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Господа и дамы, спешим донести до вас благую весть. Начиная с этого номера — и, надемся, постоянно — на нашем диске появляется рубрика «Рассказы читателей». Когда-то она у нас уже была, но подло испустила дух — рассказов приходило немного, да и те оказывались слабоваты. Сейчас ситуация заметно улучшилась, рассказов приходит много, поэтому мы решили возобновить публикацию ваших эпистолярных изысков.

Ну а для полного счастья Светлана или я сам (Старпом) будем в начале каждого рассказа писать маленькую аннотацию, эдакое резюме. Дочитаете «Почту» — и можете прямиком направляться на диск, где вас уже ждет первая порция геймерской литературы. Когда и их изучите, садитесь поудобней и начинайте писать свой собственный рассказ. Если он будет хорошим — обязательно опубликуем.

ки, подписи и т.д.? В последнем номере вместо рубрики «Горячая линия: ЖЕЛЕЗО» была напечатана «Горячая линия: ИГРЫ»!

С уважением, Машьянов Сергей, г. Санкт-Петербург (sergei05@yandex.ru).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ОТКРОВЕННА КАК НИКОГДА)

Всем людям свойственно ошибаться. Несмотря на то что в «Игромании» налажена очень серьезная система по исправлению ошибок (тексты вычитывает сначала автор, затем редактор, затем корректор, потом с ним работает верстальщик, затем снова просматривает редактор), иногда случается, что не все недочеты удается исправить.

Скажу больше — вы, скорее всего, не нашли бы в журнале ни одной ошибки, если бы мы не старались каждый раз сделать номер максимально интересным и актуальным. Поясню. Вот готова какая-то статья. Поскольку невозможно полностью сделать номер за одну неделю, многие материалы сдаются в начале работы над номером и тогда же, в самом начале, верстаются. Но вот подкрадывается дедлайн: верстальщики приводят статьи в финальный вид, корректоры корпят над последними текстами...

И тут редакторы разделов набрасываются на верстальщиков с самыми разными просьбами. Кому-то нужно заменить чуть устаревшую новость. Кому-то автор прислал мега-скриншот, который обязательно надо продемонстрировать читателю, а это значит, что из статьи нужно убрать старый скрин и поставить новый. Кому-то необходимо добавить новейшую примочку к 3D-редактору популярной игры и в статью непременно нужно воткнуть упоминание о ней.

Вот именно в эти моменты в журнал и просачивается основная масса недочетов. Просто из-за желания сделать номер максимально интересным для вас, читателей. Да, не радей мы так за журнал (чтобы вы получали самую свежую информацию), мы могли бы опустить руки и ставить в номер идеально выверенные статьи, без каких-либо изменений.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЛИХО ЗАВЕРНУЛ)

Есть такое правило (придумано не сегодня и не нами, а еще в прошлом веке английскими журналистами) — идеально выверенный с точки зрения стиля, структуры, заголовков и картинок материал хуже, чем статья, содержащая все эти недочеты в правильном соотношении. Работает это не всегда, зато идеально применимо к целому журналу или газете.

Суть в том, что человеку свойственно мечтать о чем-то совершенно непогрешимом. Но

стоит ему этот самый идеал получить — и он понимает, как чего-то важного в нем не хватает. А не хватает в нем как раз недостатков. Точно так же невозможно любить идеально красивую женщину или абсолютно безупречного в поступках мужчину. Глазу не за что зацепиться в безупречности форм, душа не находит ни единого недостатка, который бы контрастировал с явными достоинствами. Обычно в таких случаях говорят — «нет изюминки».

Та же фишка и со статьями. Если тексты безупречны, картинки идеально подобраны, подписи максимально соответствуют изображениям, то читатель воспринимает такие материалы как «лишенные изюминки». Изначально статьи в «Игроманию» делаются почти безупречно. Но затем, когда наступает дедлайн, редакторы собираются возле верстальщиков и вместе с ними сознательно вносят ошибки в некоторые статьи. Чтобы читатели увидели их, повозмущались, но от этого еще больше полюбили те достоинства, которые есть в журнале. На контрасте.

ПИСЬМО №4

НАЦИОНАЛЬНОСТЬ — ГЕЙМЕР

Я заядлый геймер еще со времен Elite. Всегда интересовался, можно ли выделять игроков как отдельную социальную группу? Мое мнение — да! Хотя мы все и разные, но интересы, увлечения и многое другое совпадают. И чаще всего именно увлечения объединяют людей. К геймерам я бы отнес не только тех, кто связан с PC, но также ролевиков и настольников.

Возможно, даже выделение нас в отдельный «народ». Ведь несмотря на нашу национальность и разногласия наших стран мы живем в мире и спокойствии и не испытываем неудобств в отношениях. Поэтому я хочу спросить — поддерживаете ли вы, многоуважаемый «народ» «Игромании», мою точку зрения?

Владимир Бойчук (shuul@rambler.ru).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАЗОТКРОВЕННИЧАЛСЯ)

А кто нам запретит? Захотим — будем называть себя народом. Решим — и организуем свое собственное государство. Пусть не имеющее прав в ООН и с территорией только в виртуальности, зато эта территория будет простираться по всему земному шару, охватывать все континенты. А чтобы появилась такая национальность, надо-то всего ничего — дожить до следующей переписи населения и на вопрос «Кем вы считаете себя по национальности?» ответить «геймером».

Такой ответ будет официально засчитан, а по итогам переписи будет установлено, сколько же всего в России геймеров. Не удивляет же никого, что за последнюю перепись на территории нашей страны обнаружилось несколько сотен «эльфов», еще примерно столько же «хоббитов» и несколько «назгулов». Чем геймеры хуже?



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СМОРОЗИЛА ЧУШЬ)

Жуть какая: это же надо придумать — выделять геймеров в отдельную национальность. На мой взгляд, ересь чистой воды с зачаточной формой расистских взглядов. Так, глядишь, докатимся до того, что между геймерами и представителями других национальностей начнется межнациональная рознь.

Очень не советую выделять геймеров в какую-то отдельную группу — мы ведь все с вами обычные люди, ничем от других не отличаемся, кроме того, что любим играть на компьютере. Это не повод, чтобы пытаться сформировать искусственную общность. Ведь любое выделение людей возможно только в противовес чему-то... или кому-то. Вот ты с темной кожей, а я со светлой. У тебя волосы кудрявые, у меня прямые. Ты глупый, а я умный. Ты геймер, а я нет. Это разобщает, способствует накоплению негатива как внутри выделенной «национальности», так и снаружи (со стороны тех, кого по каким-то причинам «не приняли в стаю»).

ПИСЬМО №5

ПРОФЕССИОНАЛЫ В ПОДГУЗНИКАХ

Алоха, Светлана и Алексей! Пишу вам из любопытства и зависти к Америке! А все это любопытство и зависть появились так: сижу я на диване и смотрю программу «Правда жизни» о профессиональных геймерах из США. И мне завидно как-то стало: там уже в 15 лет можно заниматься любимым делом! А у нас — только с 18 лет и только в самых крупных городах России! Обидно как-то (я сам из Находки). Расскажите мне, пожалуйста, как в 13 лет можно стать профессиональным геймером.

Искренне ваш, Третьак Роман (molot2005@mail.ru).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕПОГРЕШИМА В ВЫСКАЗЫВАНИЯХ)

Если очень хочется стать профессиональным игроком, не надо откладывать дело в долгий ящик, даже если вам всего 13 лет. Действовать необходимо решительно, но осторожно. Находите родственника, готового потратить на вас достаточно времени (одного вряд ли отпустят), собираете немного денег и отправляетесь путешествовать по миру. Задача — засветиться на как можно большем количестве турниров.

При этом совсем не обязательно уметь играть хорошо. Просто заявляете себя как участника, а дальше попытайтесь создать вокруг себя побольше шума. С самого начала топайте ногами и кричите, что предоставленная вам клавиатура и мышь неисправны; что другие участники читеры. Пылайте праведным гневом и обзывайте администрацию

0681 954621



соревнований неприличными словами с упоминанием их родства в пятом колене. Неважно, как вы будете играть, важно только, чтобы вас запомнили.

Будьте уверены, после пяти-шести подобных «мероприятий» слава о вас разлетится по всему миру и организаторы турниров будут считать за честь пригласить вас, а также введут какой-нибудь поощрительный приз — как самому шумному и капризному участнику. Если же кто-то из организаторов не будет осенен светом вашей значимости, то вы можете просто пригрозить ему, что приедете на его турнир, и тот наверняка раскошелится на солидную сумму — лишь бы вы не появлялись. Это не так интересно, но зато денег заработаете.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(КАТИЛ ТЕЛЕГУ)

Экая несурзаца! Чтобы стать профессиональным геймером, необязательно ждать 18-летия. Единственное, что нужно, — хорошо играть. Даже не хорошо, а отлично — так, чтобы утереть носы всем остальным борцам за игровой олимп. Собственно, только в это все и упирается. Если же вас, товарищ читатель, смущает, что у нас в отечестве нельзя выступать на игровых соревнованиях с денежными призами и администрация из-за этого сознательно вносит возрастное ограничение в правила турниров, то не расстраивайтесь. В России, в ближнем и дальнем зарубежье проводится достаточно много соревнований безо всяких призов. Игроки борются исключительно за право быть первым (вторым/третьим/далее по списку).

Чтобы зарабатывать репутацию, надо ездить именно на такие турниры. Да, на масштабных соревнованиях до восемнадцати лет выступить не получится, но имя-то вы себе заработаете. И как только в графе возраст будет прописана заветная цифра, вы автоматически станете профессиональным киберспортсменом.

В общем, проблема надумана и завидовать нечему. Учитесь хорошо играть, и рано или поздно о вас узнают.

И СНОВА ВЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

И вновь пред вашими светлыми очами предстает па-де-труа самопальных (хотя выглядят как профессиональные) игровых и околоигровых порталчиков, «хомячков», страничек, ресурсиков и чатиков. Внемлите, те несчастные, которые еще не зарекомендовали себя на поприще сайтования. Вы упускаете шанс прорекламировать свой портал на всю страну только потому, что еще не создали его. Позор вам, а заодно и всем тем, кто свою страницу уже создал, но не удосужился проинформировать нас об этом. Напоминаю:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего ресурса.

1. <http://fina.jino-net.ru> — сайт молодой команды разработчиков **FINA games**, которая остро нуждается в специалистах. Все, кто хочет поучаствовать в создании игры, — смело заходят на сайт. Возраст и географическое месторасположение значения не имеют.

2. <http://mirgta.net.ru> — все лучшее для игр серии GTA. Свежие модификации, программы, статьи, транспорт, скины, текстуры и многое другое. Круглосуточная техподдержка, огромный файловый архив и приятный интерфейс сайта.

3. www.slfankenig.ru — сайт, посвященный «Звездным войнам» и «Властелину колец». Здесь представлены обои из фильмов и игр, различные статьи и ссылки на тематические ресурсы.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

В каждой шутке должна быть доля шутки, и как обидно, что прощание с вами до следующего номера не юмор, а суровая реальность. Пожалуй, ни одна «Почта» не пи-

салась еще с таким количеством препирательств, подначек, подколов друг друга, как эта. Да и ваши письма, что уж греха таить, этому способствовали: искренне надеюсь, что в дальнейшем вы будете присылать нам не менее интересные вопросы, на которые Алексей и я сможем ответить уже максимально серьезно.

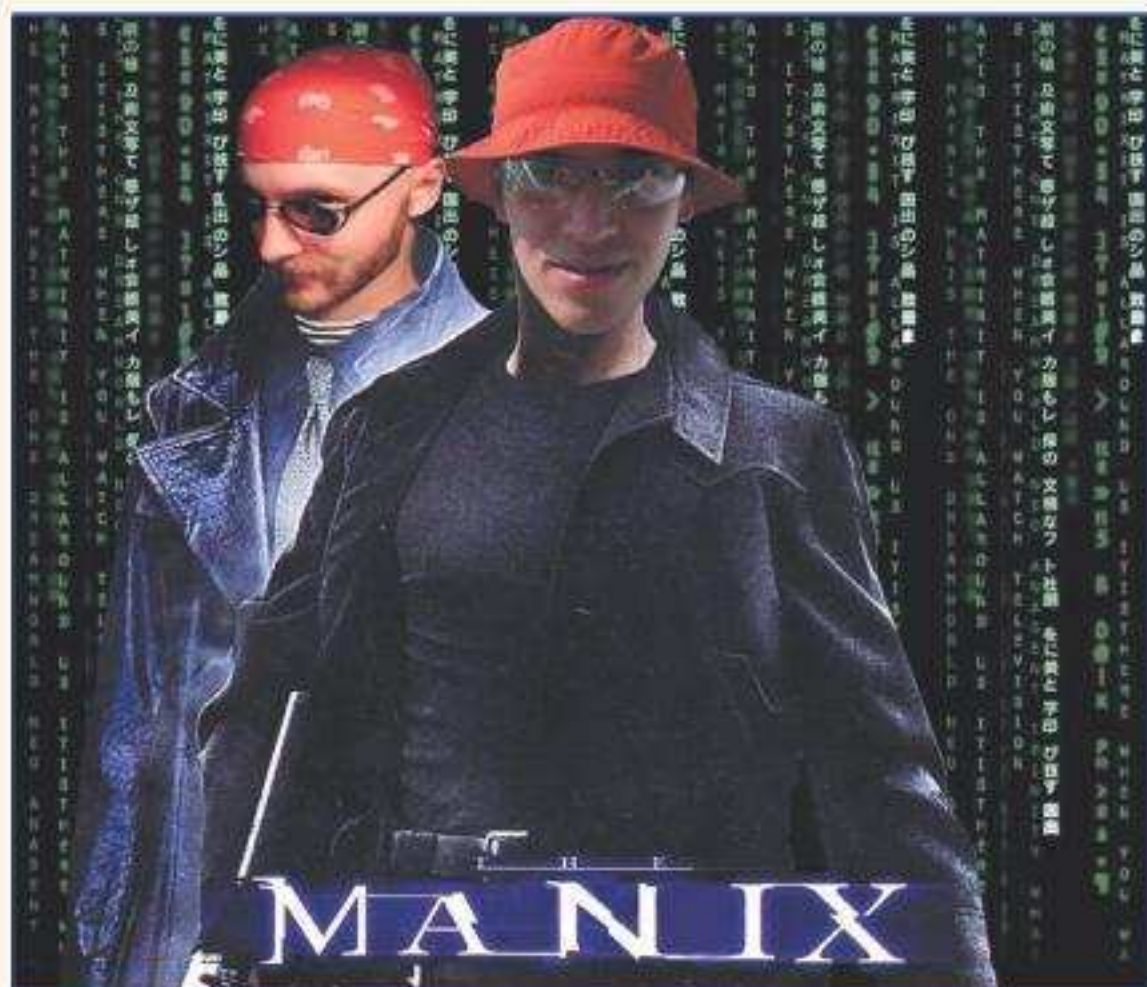
И под занавес маленькая просьба: присылайте, пожалуйста, побольше смешных и ярких картинок. В этом месяце коллажей и скринов, например, пришло достаточно, но достойных размещения на страницах рубрики оказалось крайне немного, пришлось лезть в закрома. Удачи вам, творческих успехов и побольше юмора каждый день. Ведь не зря говорят, что минута смеха продлевает жизнь на месяц. Люблю, целую, обнимаю, ваша Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

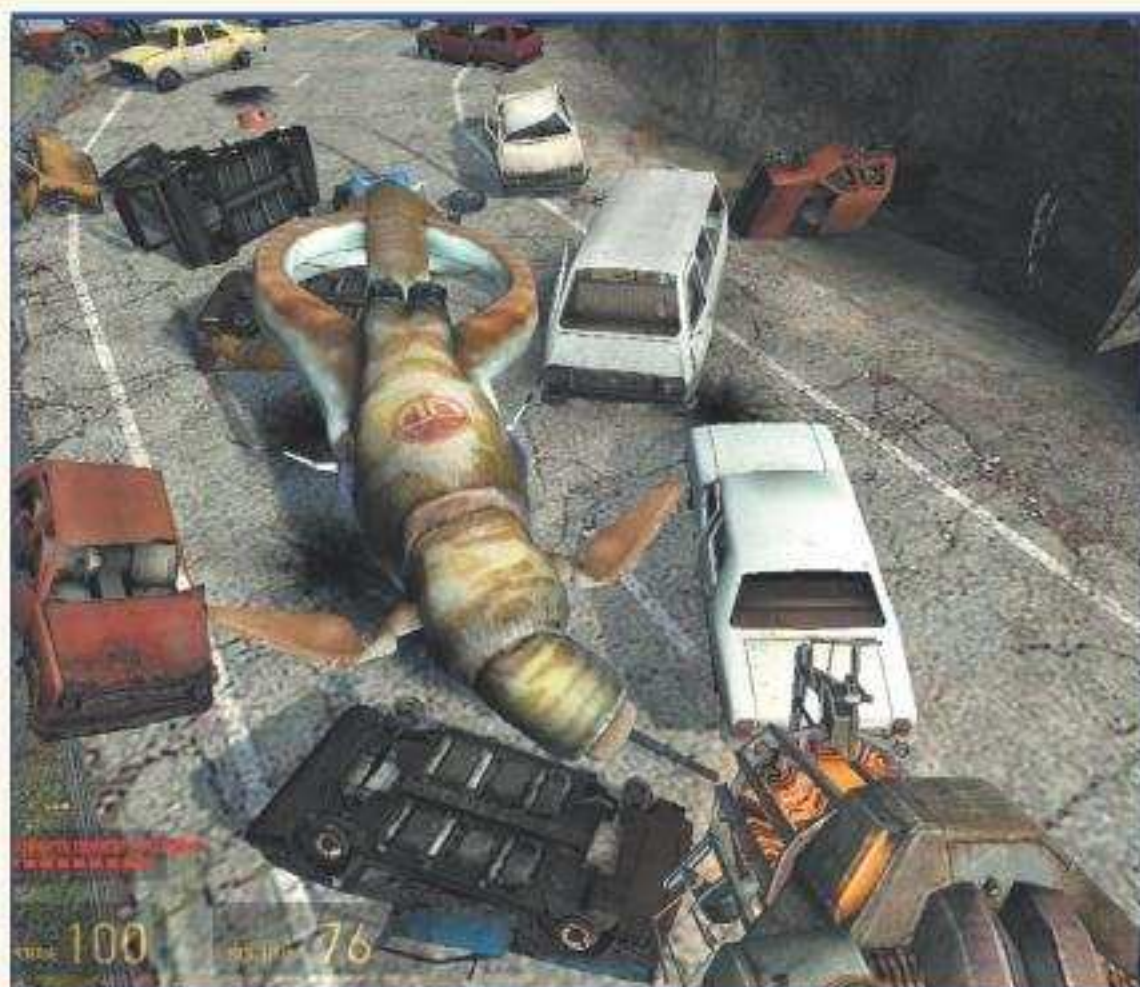
Похихикали — и хватит! Надрывать животы подолгу вредно для здоровья. А оно вам понадобится, чтобы отличить «зерна от плевел». Шутки шутками, а перечитав ваши вопросы и свои ответы, я, например, понял, что отличить правду от насмешки или шутки не всегда так просто. Будьте внимательны.

Ответив на все ваши вопросы и дописав заключение, мы со Светланой широко раскрыли рты, уставились в потолок уставшими взорами и стали ждать. Сначала моя, а затем и Светина смешинка пискнула, вылетели изо рта и с надсадным воем на бредущем пошли над полом. Резко рванулись вверх, сделали полубочку, уютно устроились на люстре и растворились в воздухе — только с плафона свисала табличка «До следующего года не беспокоить».

Ну что ж, не беспокоить так не беспокоить. Чтобы пошутить не в первоапрельской «Почте», а в самой обычной, у нас и без вас, супостатки, юмора хватит. Спасибо за участие, счастливо оставаться. А вы, дорогие читатели, не кашляйте, пишите письма до востребования и не забывайте чистить зубы перед сном, а то и у вас во рту черт-те что заведется. ■



Фотожаба редакторов «Мании» от Павла «MosPo MC» Москвина.



Ужасающая комбайно-ганшипо-автокатастрофа, запечатленная товарищем Дантюгой.

ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ L'Amour Collection*

NOKIA
7370

NOKIA
7360

NOKIA
7380



Отпустите воображение. Разбивая стереотипы, последние тенденции находят сочетание со стилем винтаж в легких, прекрасных образах. Искусство и передовые технологии соединились, чтобы появилась невероятная новая коллекция телефонов. L'Amour collection. Источник вдохновения.

www.nokia.ru

NOKIA
Connecting People

8 (800) 200 12 12

Бесплатный звонок по России

www.egrad.ru



Цифроград®

ЦЕНТРЫ МОБИЛЬНОЙ ЭЛЕКТРОНИКИ



Большой экран

На съемочной площадке фильма «Плохой день Алисы на свалке в Лос-Анджелесе» царил нормальный рабочий бардак. В разных направлениях с разной степенью озабоченности сновали личности с бумагами (периодически натывая друг на друга и на застрявший посреди площадки грузовик), оператор орал на монтажника декораций, и оба они — на электрика, который все никак не мог дотянуть кабель до нужного места. Двое поджарых ассистентов с высунутыми языками гонялись за разбредавшимися во все стороны представителями массовки, сгоняя отловленных обратно за ограждение. Актеры привычно перегакивались с гримерами, костюмерами и, на всякий случай, друг с другом. Некто в костюме демона, зажав левое ухо когтитым пальцем, что-то кричал в мобильный телефон.

Для полноты картины и начала съемочного процесса не хватало лишь самого главного — режиссера. Его ждали с минуты на минуту уже в течение двух часов. С тех пор как знаменитый создатель компьютерных игр Янки МакГоу-Хоум принял решение лично возглавить съемку фильма по своим творениям, это должно было стать его первым появлением на съемочной площадке.

Наконец великий человек прибыл и направился к своему стульчику (несколько раз споткнувшись по дороге о кабели и разбросанный реквизит) с матерчатой спинкой, поперек которой красовалась его (в смысле великого человека, а не стульчика) фамилия. Спустя некоторое время на режиссера начали обращать внимание — и по прошествии еще какого-то времени наконец обратили. Уровень шума на площадке понизился сперва с кошмарного до просто жуткого, а потом и вовсе до умеренного. Выжидательные взгляды устремились на режиссера.

— Ну что ж, — изрек МакГоу-Хоум, оглядывая съемочную площадку, по которой последний ассистент торопливо уволакивал последнего представителя массовки, — дизайн уровня, в общем, нормальный. Вот только грузовик плохо вписывается в стиль, уберите его нафиг. А вот бэкграунд надо корректировать. Во-первых, небо. Ну что это за ясная голубая пошлость? Сделайте мне закат, и покровавей — такой, знаете ли, багровый...

— Придется подождать, — буркнул помощник режиссера, делая пометку в своем блокноте.

— Сколько? — недовольно осведомился МакГоу-Хоум.

— По меньшей мере четыре часа, — ответил помреж, сверившись с календарем.

— Хм... — скривился Янки. — Ну ладно, это еще терпимо, у меня в студии художники, бывало, и дольше возились... И еще мне нужно другое время года. Осень... да, пожалуй что осень. Надо поменять цвет листвы на деревьях.

— Придется подождать, — вновь произнес помреж.

— Тоже четыре часа?

— Нет, четыре месяца.

— Что-о-о? — взвился великий человек. — Да что за бардак творится в этом вашем кинематографе?! Небо вы можете перекрасить за четыре часа, а на то, чтобы поменять паршивую текстуру листьев, вам нужно больше квартала? Уволю к чертям художников!

— Видите ли, сэр, — терпеливо пояснил помреж, — в кино художники не отвечают за смену времен года. Чтобы сделать натурную съемку осени, надо дожидаться осени.

— Да вы с ума сошли! Всякий раз, когда мне потребуется осень, вы будете делать мне ее по полгода?

— Просто в это время снимают сцены, не требующие натуральных осенних панорам. Ну, или как вариант — перенести съемку в такое место, где как раз в это время деревья покрыты осенней листвой. Но это тоже не всегда возможно.

— Ага, а потом вы предложите мне перенести съемку прямиком в ад, где происходит действие второго эпизода? Короче, не валяйте дурака, пусть ваши художники берут краски и перекрашивают листья на деревьях. Да, и я уже сказал вам, что этот грузовик надо выкинуть?

— Нет, сэр.

— Как это нет? Я же помню, что сказал!

— Вы сказали, что его надо убрать.

— Ну да, убрать, выкинуть — какая к черту разница?

— Разница — к черту тридцать тысяч долларов.

— Это еще что?

— Это цена грузовика, сэр. Если мы его не просто убираем, а выкидываем...

— Ладно, ладно, просто уберите. Так, с этим разобрались. Теперь загрузите мне главную героиню.

— Загрузить чем, сэр? По съемочному графику она и так достаточно плотно загружена.

— Я имел в виду, покажите мне ее в 3D... то есть в риал-тайме... короче, в натуре.

— Сейчас обеспечим, — кивнул помреж, тыкая в кнопки мобильного. — Милла! Вот черт, не отвечает. Опять она где-то бросила свой мобильный! Эй, кто-нибудь видел Миллу?

Через семь минут актриса, игравшая главную роль, была обнаружена в своем трейлере (поче-

му там догадались проверить в последний момент, непонятно), но выходить оттуда категорически отказалась, заявив, что ей не нравится предложенное платье, которое даже хуже, чем у Джулии Робертс в ее последнем провальном фильме (получившем непонятно за что шесть «Оскаров»), и она не будет сниматься и вообще никуда не пойдет, пока ей не принесут другое. После полчасовых препираний, в которых со стороны Миллы принимала участие Милла, а со стороны киностудии — заблаговременно нанятый киностудией полицейский специалист по переговорам с террористами, участники дискуссии пришли к компромиссу, то есть согласились на все выдвинутые актрисой условия, и голливудская звезда предстала перед истомившимся в ожидании режиссером.

— Мда... — протянул МакГоу-Хоум, брезгливо кривя губу, — а рендеринг-то отстойный. Неужели не нашлось модели получше?

— Но вы же сами утверждали результаты кастинга! — удивился заместитель по кадрам.

— Я утверждал концепт-арт. Я не думал, что финальная модель будет с ним один в один. Значит так — ноги сделать подлиннее, убрать угловатость в районе ключиц и добавить полигонов здесь и здесь. — МакГоу-Хоум жестом показал, где именно.

— Но... — пролепетал зам по кадрам.

— Только не говорите мне, что этого тоже надо ждать четыре месяца!

— Может быть, и меньше, но счет за подобную пластическую операцию обрушит весь бюджет фильма, не говоря уже о том, насколько придется увеличить гонорар Миллы, чтобы она вообще согласилась...

— Согласилась! Бу-га-га! — во весь голос заржал великий человек, но, заметив, что больше никто не смеется, обескураженно замолк. — Это что, не шутка? Мы в самом деле должны спрашивать ее согласие?

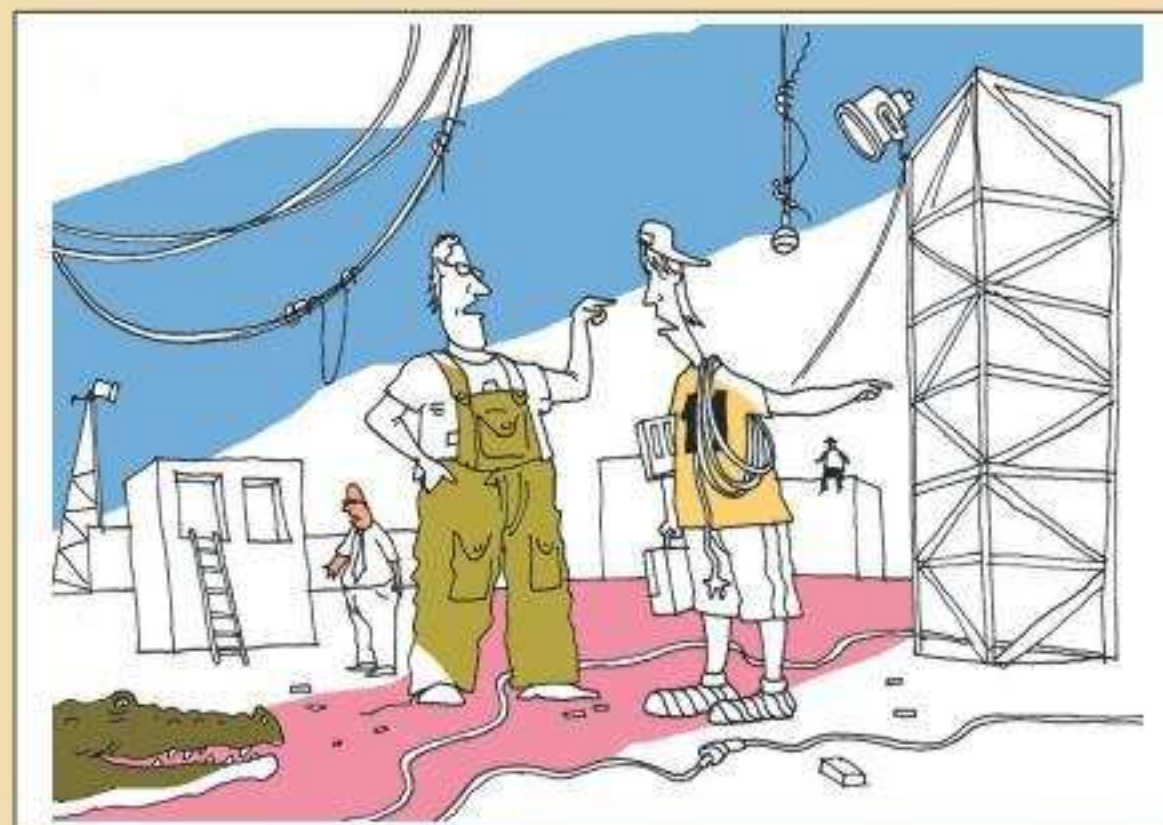
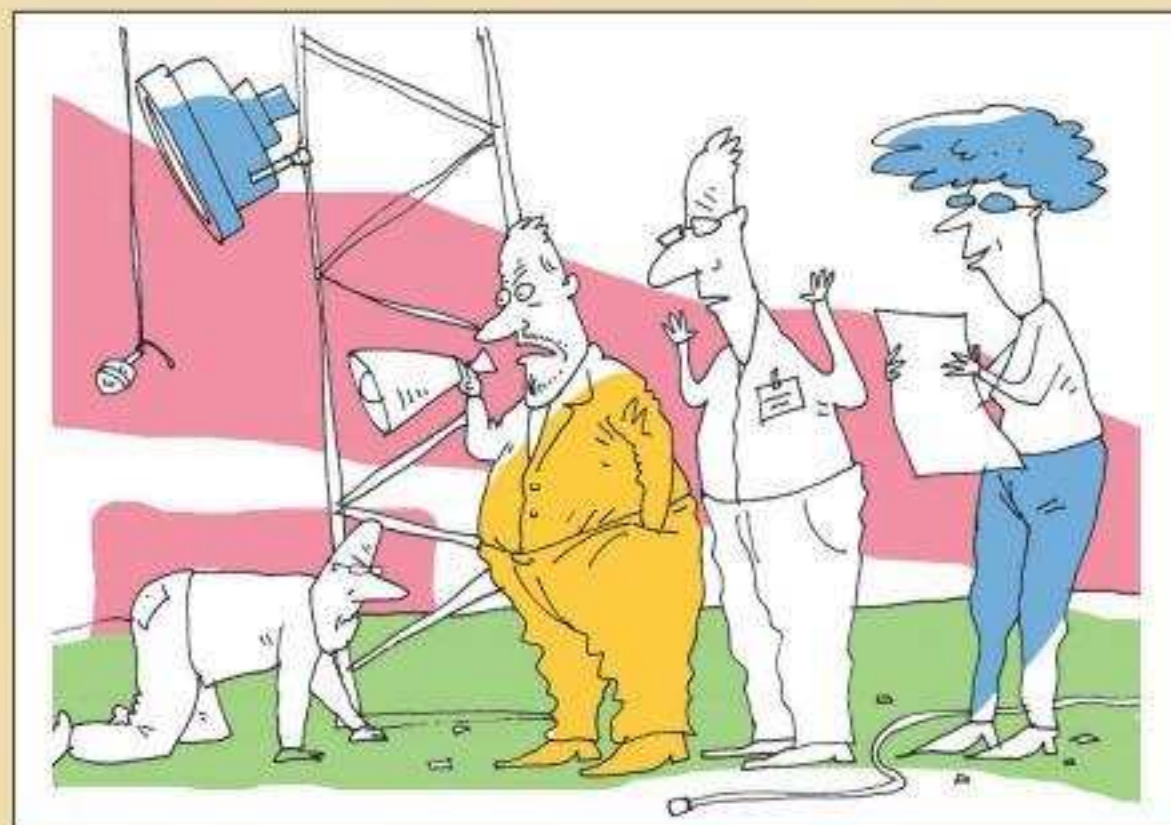
— Вообще-то да, сэр. Видите ли, рабство отменено в 1865 году...

— Я уже говорил вам, что в вашем кинематографе творится полный бардак? Кстати, почему этот грузовик все еще здесь? Какой идиот вообще сгенерировал его прямо посреди уровня? У нас, если я ничего не путаю, действие происходит в XIX веке. В XIX веке фирмы «Форд» еще не было!

— Эээ... видите ли, сэр, — рядом робкой тенью нарисовался начальник бригады монтажников, — этот грузовик — не часть декорации. Он просто привез собор...

— Что он привез?

— Вон тот собор, — бригадир показал пальцем на готическое здание из папье-маше, высящееся в заднем ряду декораций.



STAR WARS EMPIRE AT WAR

Анренъ

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30

Издатель: LucasArts • Разработчик: LucasArts • Издатель в России: 1C

1C
MAHUS

Апрель

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

**TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND**

HOLLYWOOD

ИГРО
МАНИЯ

Издатель: Aspyr/Activision • Разработчик: Neversoft Entertainment • Издатель в России: Бука



— Ну, хорошо. Привез. Почему бы в таком случае этому драг-энд-дропу не убраться отсюда с чувством выполненного долга?

— Не получится, сэр, — виновато развел руками бригадир. — Движок не тянет.

— Опять! — взорвался МакГоу-Хоум, вскакивая с места. — Мне уже надоело чуть что слышать про ограничения движка! Движок не тянет то, движок не тянет сё! Неужели во всей Америке нет ни одного индийца или китайца, который мог бы написать нормальный движок! Да и вообще, ко времени релиза нашего проекта пользователи уже купят более мощные компьютеры... то есть я хотел сказать — телевизоры... или кинотеатры? — великий человек сбился и растерянно замолк.

— Я хотел сказать, сэр, что у грузовика накрылся мотор, — пояснил в наступившей тишине свою мысль бригадир монтажников.

— Ну так восстановите его из резервной копии! Я надеюсь, вы делали бэкапы? Что, нет?! Гм... да, я понял. Тут это тоже нельзя. Ну сделайте уже что-нибудь с этим грузовиком, глаза бы мои на него не глядели! Темные очки не предлагать! Так, что там у нас с деревьями? Все еще красят? И много осталось? Так они, пожалуй, и впрямь до осени провозятся... Вот же идиотская технология — нет бы покрасить одно дерево и растащить! Ладно, дайте мне пока сценарий. Какие там у нас сцены не требуют деревьев в кадре? Хм... А, ну да. У нас же пользователь не имеет возможности крутить и масштабировать изображение. Позиция камеры фиксирована, я правильно понимаю? Ну, первая хорошая новость на сегодня. Значит так, всем внимание! Снимаем сцену 13, погоня. Героиня выбегает по винтовой лестнице на крышу, за ней гонится Безумный Шляпник — местный маньяк с окровавленными ножницами. Она видит, что ей некуда деваться, но вспоминает про найденный на свалке пузырек с надписью «Выпей меня». Выпив из пузырька, Алиса тут же начинает блевать. Шляпник поскользывается на блевотине и падает с крыши... да, кажется, это место мне особенно удалось. Тут мы сделаем крупный план... лицо Шляпника, падающего на камни площади, он громко вопит и пучит глаза, потом — хрясь! — черепушка раскалывается, глаза — плюх-плюх! — выскакивают из орбит, один из них — шлеп! — прямо в объектив камеры, мозги, само собой, растекаются, и сверху в них втыкаются ножницы... Здорово, не так ли? Вот прямо сейчас и сделаем эту сцену.

— Прямо сейчас не получится, — осторожно заметил помреж, — каскадеры должны сначала разработать технологию трюка и подготовить оборудование.

— Какие еще каскадеры? Какие трюки? Здесь же нет никакой мистики — старая добрая физика имени Ньютона! Сила тяжести плюс неупругое соударение. Так прямо в реале все и отрендерим!

— Но ведь тогда актер, играющий Шляпника, разобьется!

— Ну ясное дело, именно это я и хочу отснять! А что не так? Он же нам все равно потом уже не нужен. Что вы на меня так смотрите? Ах, ну да... Извините, парни, совсем забыл. У нас же еще не отснята сцена 12! Ну да, впрочем, какая разница, отрендерим нового, модель-то уже готовая. Что такое, опять что-то не так?

— Сэр, — как можно мягче произнес помреж, — Актер это живой человек.

— Так это он, пока не долетел, живой, а как долетит... Гм... Я понял. Он не согласится даже за увеличение гонорара. Черт, как же все неудобно устроено в этом вашем кинематографе! Я удивляюсь, как вы в таких условиях умудряетесь доводить хоть какие-то проекты до релиза! Так, ладно. Есть у нас сцены без смертельных исходов? И без деревьев? А, вот, восьмая: Алиса выходит из дома... Так, где Алиса? Куда она опять у вас подевалась?

Пока искали Миллу и в очередной раз препровождали ее на исходную позицию, Янки МакГоу-Хоум яростно обмахивался сценарием. Милла долго отказывалась начинать, требуя, чтобы ей поправили то грим, то прическу. Режиссер свирепел — в нормальных условиях он сделал бы это одним движением мыши. Наконец актриса зашагала по улице. «Стооп!» — заорал МакГоу-Хоум, вспомнив, что добавить к уже отснятой Милле других пешеходов будет сложнее, нежели снять всех сразу. Поджарые ассистенты с высунутыми языками пригнали массовку. Мальчик из массовки немедленно выдернул какой-то штепсель и чуть не получил за это от электрика оплеуху.

— Так, пошли! — крикнул МакГоу-Хоум. — Стооп! Сказано: «Идут, не обращая внимания на Алису!» НЕ ОБРАЩАЯ ВНИМАНИЯ! Чего вы на нее пялитесь? Ну и что, что звезда? Тоже мне звезда недорендеренная — полигонов не хватает и ноги короткие... Пошли! Стооп! Нет, сейчас вы не пялитесь! Сейчас вы от нее нос воротите! Пошли! Нет, в камеру смотреть тоже не надо! Вы, когда по улице идете, всегда в камеру смотрите? Нет, мистер как-вас-там, вы не можете передать привет родным! И на языке глухонемых тоже нельзя! Черт побери, чем я занимаюсь вместо того, чтобы один раз задать алгоритм и запустить по нему NPC со случайным сдвигом по фазе? Стоп! Марш! Стоп! Ну зачем же в ногу? Я же сказал — со случайным сдвигом! Какой идиот позвал бывших солдат в массовку?

Наконец массовка прошла как надо, но тут руками замахал оператор.

— Что теперь? — страдальчески простонал великий человек.

— Грузовик попадает в кадр!

— Опять этот грузовик! Почему он все еще здесь? А мне плевать как, хоть руками толкайте!

— Может, не надо его убирать? — предложил из-за плеча режиссера художник-оформитель. — Может, просто перекрасить под соответствующий стиль?

— Я сейчас тебя самого перекрашу! — крикнул в ответ МакГоу-Хоум, закатывая глаза. Художник, оказавшийся по совместительству негром, немедленно заявил, что это расовая дискриминация, и отправился писать заявление в суд.

В этот момент оператор наконец нашел нужный ракурс, при котором грузовик не было видно. Но тут, наслушавшись разговоров о перекрашивании, опять заартачилась Милла. Она снова потребовала другое платье, поскольку нынешнее не подойдет по цвету к осенней раскраске деревьев.

— Но в этой сцене вообще нет деревьев! — взревел Янки.

— Зато в других будут, — непреклонно возразила Милла. — А там я, между прочим, буду в том же платье. Вы вообще сценарий читали?

— Да я его сам писал!

— Это не одно и то же.

Процесс застопорился, пока Милле доставляли новое платье и она переодевалась...

— Мотор!

— «Плохой день Алисы на свалке в Лос-Анджелесе», сцена 8, дубль 11...

— Стоп!

Опять замахал руками оператор. Оказалось, у него кончилась пленка.

— ...сцена 8, дубль 12...

— Стооп! Какой идиот загородил солнце? Что значит «туча»?

К моменту, когда солнце зашло, было истратчено несколько бобин пленки, МакГоу-Хоум окончательно сорвал голос, грузовик остался на месте, а эпизод так и не был отснят. Вдобавок перед взором измученного режиссера предстал адвокат одного из оформителей, красивших деревья и заявил, что его клиент требует пятизначной компенсации за полученный ущерб.

— Он что — с дуба рухнул? — возмутился Янки.

— Именно так, — спокойно отвечал адвокат.

Великого человека привел в чувство резкий запах нашатырного спирта.

— Стоп, снято, — слабым голосом сообщил МакГоу-Хоум.

— Что снято? — заинтересовался врач.

— Фильм снят. С производства. К черту натуру, к черту актеров! Отныне я работаю только с анимацией! И дайте мне, наконец, нормальный человеческий компьютер! ■



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



КРИ 2006

7 – 9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"

7 АПРЕЛЯ

КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!



IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

- более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов от признанных специалистов
- более 45 компаний на выставке КРИ Expo
- уникальные возможности для делового общения и обмена опытом



СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887



Репортаж экстремально обезбашенного пионера с самого масштабного пожара столетия.
8310933



Dance-Ment-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
8310799



Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу. Участвуют: глупая и злая морда, а также хитрая лапа.
8311305



Глаза на лоб полезли...
Экстремальное супершоу! Вы можете достать языком до своего глаза? А нижнюю губу натянуть на нос?
8310802

ТЕМЫ

Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**

Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придой уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.



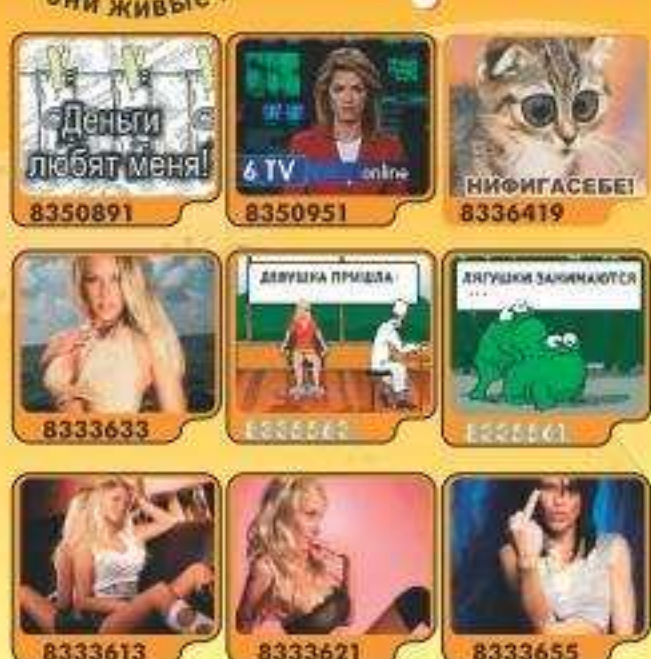
ПРИЗНАНИЯ В ЛЮБВИ

Хочешь покори сердце любимого или возлюбленной? Самые лучшие и страстные признания в любви.



ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**



Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**



Заказать мелодию очень просто!

Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**
Для заказа MMF- или MP3-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

		Монофония	Вибро! MMF	Поли-фония MP3
1:25 Из к/ф "9 рота"	NeoMaster	8345888	8345887	8345884
1:02 Если в сердце живет любовь	Савичева	8338881	8338880	8338863
0:58 Кораблики	Подъём feat Корина М.	8344062	8344061	8344059
0:55 Восточная сказка	Араш и Блестящие	8344559	8344558	8344556
1:14 Черные глаза	А. Мугу и А. Тлебу	8315987	8315986	8316119
0:32 Animals	X-Mode	8327524	8327523	8327528
0:46 Axel F	Crazy Frog	8332618	8332617	8332596
0:26 Boro Boro	Araash	8324543	8324542	8324553
0:42 Freestyler	Bombfunk MC's	8315870	8315869	8315860
0:45 I Want To Be A Movie Star	Elka	8350356	8350355	8350353
0:34 Lonely	Alkon	8340658	8340657	8340655
0:36 The World Is Mine	David Guetta	8334587	8334586	8334584
0:30 Tika Tika Kardi	Araash	8327146	8327145	8327150
1:00 А может, это сон?	Uma2rmaH	8350249	8350251	8350246
1:24 Алкого Кабаре	Игра слов	8346655	8346654	8346650
1:09 Бум. Из к/ф "Дневной дозор"	NEW TT-34	8348858	8348857	8348854
0:45 Владимирский централ	М.Круг	8315744	8315743	8315864
0:54 Город обмана	NEW Elka	8350309	8350311	8350306
0:44 Джо. Из к/ф "Дневной дозор"	NEW TT-34	8348579	8348578	8348581
0:55 Как твои дела?	Ю. Савичева	8346882	8346881	8346879
0:34 Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"		8325255	8325254	8325258
0:43 Кораблики	Подъём feat Корина М.	8339420	8339421	8339418
0:32 Красавица	Фактор - 2	8338166	8338165	8338163
1:02 Кустурица	Братья Грим	8340863	8340862	8340859
0:59 На кинобоях	Фабрика	8341573	8341572	8341570
0:48 Он придет	NEW M.Krug	8351037	8351036	8351033
0:38 Писемко Умо	NEW Uma2rmaH	8350258	8350257	8350254
0:29 Про Красную Шапочку	Максим Галкин	8338907	8338908	8338902
0:34 Ресницы	Братья Грим	8331953	8331954	8331951
1:06 Ромо, извини	NEW Зоерн	8344719	8344718	8344715
0:42 Сучко, давай или не давай	63 Регион	8343775	8343774	8343773
0:47 Тема из к/ф "Бой с тенью"	Triplex и Arosolipica	8335299	8335298	8335297
0:11 Тракии мена	M-095	8327711	8327712	8327715
0:39 Ты далеко	NEW Uma2rmaH	8342150	8342152	8342151
1:03 Улетаю	NEW А-Студио	8335887	8335888	8335886
0:48 Черные глаза	A. Mугу и Crazy Frog	8346670	8346672	8346667
0:35 Черный Бумер	Серёга	8315078	8315079	8315082
0:45 Чмоки-чмоки	NEW Шпильки	8347845	8347847	8347842
0:35 Юность в сапогах	из к/ф "Солдаты"	8328540	8328541	8328543

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник	Отправь код мелодии на номер	8887
2:54 Если в сердце живет любовь	Ю. Савичева	8312365
2:55 Кустурица	Братья Грим	8312763
2:57 Ресницы	Братья Грим	8312764
2:59 Горький шоколад	КГБ и Тутси	8312304
3:06 Из к/ф "9 рота"	NeoMaster	8312859
3:06 Самый, самый	Тутси	8312305
3:08 Чмоки-чмоки	Шпильки	8313245
3:23 Красавица	Фактор 2	8312303
3:23 Преступление	Чили	8313212
3:23 Что? Где? Когда?	X-Mode	8312364
3:26 Юра	Глюкоза	8312366
3:27 Маленькая штучка	Шпильки	8313211
3:33 Arosolipica	Triplex	8312363
3:38 Сам ты Наташа	Шпильки	8313210
3:42 Кинг Ринг	Серёга	8312765
3:45 Новая зоря	О. Газманов	8313208
3:55 Омут	Чили	8312321
4:03 Сделан в СССР	О. Газманов	8313209
4:05 Черный бумер	Серёга	8312766
4:11 Мечта	Smash!!	8312307
4:25 Швайне	Глюкоза	8312306

	Монофония	Вибро! MMF	Поли-фония
1:12 All About Us	NEW Taty	8344071	8344072
0:21 Du Du	Tarkan	8324658	8324659
0:30 First Day	Timo Maas feat Bryan Molko	8339562	8339561
0:48 Hung Up	Madonna	8343177	8343178
0:32 I like to move it	из м/ф "Мадагаскар"	8339413	8339415
0:49 Love Generation	NEW Bob Sinclar	8349794	8349795
1:16 Popcorn	NEW Crazy Frog	8350372	8350374
0:28 Yeah	NEW Usher	8321834	8321835
0:32 Бригада	Триплекс	8311781	8311782
0:29 Бумер	С. Шуров	8312189	8312188
0:24 Как хотел я	Димал Билан	8340292	8340294
0:57 Маленькая Штучка	Шпильки	8345679	8345678
0:21 Ночной дозор	Uma2rmaH	8314054	8314055
0:54 Тебе понравится	Жасмин	8345824	8345826
0:49 Ты далеко	Uma2rmaH	8342150	8342152
0:56 Ты не один	NEW Brainstorm	8351068	8351067

ПРИКОЛЬНЫЕ ЗВОНКИ ОТ МИШИ ГАЛУСТЯНА

ОТПРАВЬ КОД ЗВОНКА НА НОМЕР **8887**



Ахтунг! Трубка хохшвайно...	8313731
Время секса завершилось	8313719
Значит так, если не возмем трубку...	8313722
Похмельная мобила	8313707
Слушай меня внимательно, в меня звонят	8313725
Тебе звонит твоя девчонка!..	8313728
Шеф, алле, это я, мобильник!	8313710
Эй! Звонит кто-то, жми зеленую кнопку!!!	8313695

MMF&MP3-ЗВОНКИ

Отправь SMS с кодом MMF- или MP3-мелодии на номер: 8887		
Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Котенок, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	8310236
Опять звонит какой-то гад!	А. Лукашенко (пародия)	8310316
Тебе звонят, ты же, не слышишь, опять из ком-то громко дышит?	Звонок парню	8311463
Тополь, тополь, я - сосна. Как слышно? Прием!	Клара и Дора	8310772
А-а-а! Мой телефон шевелится, он - живой!	Очень страшный звонок	8311820
Звяк-звяк, бряк-бряк, звонит свояк!	Родственники	8312829
Компромат-сервис	Прикольный звонок	8313354
Любимая, все без тебя постыло...	Звонок от любимого	8312744
Малыш, подними трубку.	Звонок от любимого	8312720
Словарь нецензурных слов	Прикольный звонок	8313300
Это милиция! Подними трубку! Или мы взломаем телефон!	Прикольный звонок	8312783
Я - поугай-пугай, поугай-пугай!	Сумасшедший поугай	8312809

НИКА

Скачай одну и получи вторую бесплатно! Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**



Совместимость телефонов

Цветные картинки: Alcatel, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Pantech • Черные-белые картинки: T-Mobile, Siemens, R228, LG, Motorola, Nokia, Samsung, Sony Ericsson • EMS: Мелодии: Alcatel, LG, Motorola, Panasonic, Pantech, Philips, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Voxel • Полифония: Alcatel, Motorola, Nokia, Sagem, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp • Монофония: LG, Nokia, Samsung, Siemens • Видео: Motorola: V335, V620, V3, V330, MPX200; Nokia: 6230, 7610, 7260, 6670, 6260, 6881, 6630, 7270, 6170; Sony Ericsson: K500, K700, W900, P900, P910, P910i • АНИМАЦИЯ: Nokia: 3100, 3200, 7200; Sony Ericsson: K500i, 7260i, 7610, 7290i; Motorola: V330, 6690, V180, C156, C156i, V171; Sagem: myX 7, myX 500; LG: G510, 1800, 7100, T5100, F5100, C1100, B2000; Siemens: S160; Samsung: S620, F730; Panasonic: A200; Alcatel: OT557, OT557i • MP3: Alcatel: OT556, OT557; Nokia: 6230, 6630, 6170, 7270, 6680, 6691, 6260, 6670, 7610, 3230; Motorola: E398, V220, C690, V280, V300, V300i, V330, V600, V3, V80; Sony Ericsson: K500i, W700, S700, P800, P900, P910, P910i • ВИБРОТОНЫ (полифония): LG, Samsung, Nokia • ТЕМЫ: Nokia: 6260, 6630, 6820, 6630, 7610, Sony Ericsson: K700, K700i • MMF: Samsung, LG, NEC, Panasonic, Philips, Sharp, Siemens, Sony Ericsson, Voxel

Служба поддержки: (495) 215-97-77 (9:00-21:00 по будням); e-mail: nikas@nikas.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки, видео, анимации, MMF- или MP3-звонка необходимо подключить WAP, GPRS или Internet / GPRS (в зависимости от кода мелодии) у своего оператора. Сроки доставки и в течение 24 часов с момента покупки. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность предоставленной информации гарантируется и является актуальной на момент публикации. Стоимость запроса (без НДС) на номер 8881 - 0,995; на номер 8887 - 25 (НДС - 1,95); на номер 8882 - 35. Минимальная стоимость в рублях указана в справочной службе своего оператора. Хронометраж только для полифонии, полных версий песен. Copyright © 2005 Ника © Sony Music Entertainment (RUS) © ВММ Рашев © Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Пародия Музыкального издательства © ООО - Министры Продюсера © 2006 © ООО - Шуров © М. Лукашенко © ЕММ Мьюз Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © ТОВИНА © Мобильник © 2006 © Сидорчук © Фантом Бумер © ООО - Иллюстрация и дизайн © ВДНГ © Все права защищены. Упоминание торговых знаков являются собственностью их владельцев.



ТЕСТ 68 ПОВТОРЕНИЕ, МАТЬ

Граждане и даже где-то товарищи! В 9504370546-й раз повторяем то, о чем говорилось уже не раз, не два и даже не три: пожалуйста, указывайте в теме письма (если пишете по e-mail) и на конвертах (если пишете бумажное письмо) **название конкурса и его номер**. Вот так: «Тест №68. Повторение, мать», «Скринтурс №4. Апрель», «Фотопамять №4. Апрель». Это вовсе не каприз: через нас проходит тысячи писем, а их проверка и так занимает много времени. Правило о том, что в письме надо указывать название и номер конкурса, существовало всегда (см. блок «Участие в конкурсах»), но многие про него почему-то забывают. А зря — если так продолжится и дальше, письма без соответствующих пометок будут отправляться прямиком в корзину.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru или на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Хорошо ли вы помните карту галактики из **Star Wars: Empire at War**? Давайте проверим. Найдите единственное верное утверждение.

А. Mon Calamari находится по соседству с планетой Eriadu (т.е. они непосредственно граничат друг с другом).

Б. Ilum находится по соседству

с планетой Geonosis.

В. Thyferra находится по соседству с планетой Coruscant.

Г. Fondor находится по соседству с планетой Bespin.

Д. Kuat находится по соседству с планетой Kashyyk.

❷ Главный герой **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** имеет дурацкую привычку оставлять свои рисунки в самых труднодоступных местах. А именно:

А. На вагонах движущихся поездов.

Б. На крыше Empire State Building.

В. На статуе Свободы.

Г. В овальном кабинете Белого дома.

Д. На спинах у копов.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ The Sims 2: Open for Business — третий по счету аддон для The Sims 2.

А. Таки да!

Б. Ничуть не бывало!

❹ На приставках Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown вышел еще в сентябре прошлого года.

А. Правда-правда.

Б. Что за ересь?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ — *You have gone quite mangy, cat... but your grin's a comfort.*

— *And you've picked up a bit of an attitude, still curious and willing to learn, I hope.*

А. Sacrifice

Б. Catwoman

В. Catz 5

Г. Garfield

Д. American McGee's Alice

❻ *They were all dead. The final gunshot was an exclamation mark on everything that had led to this point. I released my finger from the trigger, and it was over.*

А. Max Payne

Б. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

В. Dead to Rights

Г. The Punisher

Д. The Suffering

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ



❷ Все внимание на скриншот из **Star Wars: Empire at War**. Видите человечка в центре картинки? Вам нужно отгадать, кто он такой:

А. Пилот повстанцев.

Б. Диверсант Империи.

В. Боба Фетт без своей амуниции.

Г. Хан Соло.

Д. Люк Скайуокер.

Наши призы



Победители апрельского теста (их, как всегда, будет пятеро) получат в награду динамические наушники открытого типа **LMX-MH41** (чувствительность — 100 дБ, сопротивление — 35 Ом) производства компании **Cresyn**. Призы предоставлены фирмой «Графитек», эксклюзивным дистрибьютором Cresyn в России.

Фотографическая память №4. Апрель



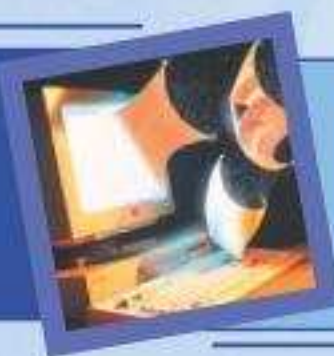
Правила «Фотографической памяти» все те же, что и раньше: от вас требуется расставить картинки из игры **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure** в правильном порядке (сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4.

Из числа всех писем с правильными ответами бу-

дет выбрано десять победителей (случайным образом), которым достанутся диски с локализованной версией гоночной аркады **Crashday**. На территории России игру издает компания «Новый Диск».

Письма с ответами шлите на photo@igromania.ru или на **почтовый адрес** редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «По журналу/Мозговой штурм».





СКРИНТУРС НОМЕР 4 Апрель



Правила «Скринтурса» столь же незыблемы, как и основы всего мироздания: вам нужно отгадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе «По журналу/Мозговой штурм»). Десятка победителей будет выбрана случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

Первому победителю (опять же, выбираться он будет случайным образом) достанется уникальный молодежный продукт **Braun cruZer3**, который включает в себя функции электробритвы, стайлера и триммера.



Остальные пятеро победителей получают DVD-боксы с фильмом «Миссия «Серенити» (в продаже с 6 февраля, российский дистрибьютор — компания **Universal International Pictures**).

Ответы шлите на наш экранирован-

ный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах»!



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №2/2006

Скринтурс №2. Февраль

Ох и повеселили же вы нас в февральском «Скринтурсе»! Это же надо было спутать **Vietcong 2** с... **Singles 2: Flirt Up Your Life!**

Правильные ответы

1. Crime Life: Gang Life
2. Звездное наследие
3. Onimusha 3: Demon Siege
4. Prince of Persia: The Two Thrones
5. The Chronicles of Narnia: The Witch, the Lion and the Wardrobe
6. Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
7. Gun
8. UFO: Aftermath
9. Vietcong 2

Победители

- 1) Плясовских А.В. (г. Новосибирск)
- 2) Иван Хохлачев (Саратовская обл., г. Аткарск)
- 3) Алексей Адамович (г. Ростов-на-Дону)
- 4) Вячеслав Беляев (респ. Узбекистан, г. Ташкент)
- 5) Макс Рыжик (pcs2006@mail.ru)

- 6) Никита Владимиров (г. Углич)
- 7) Наталья Ерофеева (г. Находка)
- 8) Сергей Чижов (г. Кострома)
- 9) Александр Радченко (респ. Украина, г. Львов)



- 10) Виктор Усаков (респ. Казахстан, г. Усть-Каменогорск)

Всем победителям «Скринтурса» отправляется DVD с фильмом «**Лемони Сникет: 33 несчастья**». Это сказка, но сказка очень своеобразная. Я бы даже сказал — готичная.

Тест №66. Трава у дома

Особых затруднений февральский «Тест» ни у кого не вызвал. Если кто-то и ошибался, то лишь в 5-м и 6-м вопросах (культовые цитаты).

Правильные ответы

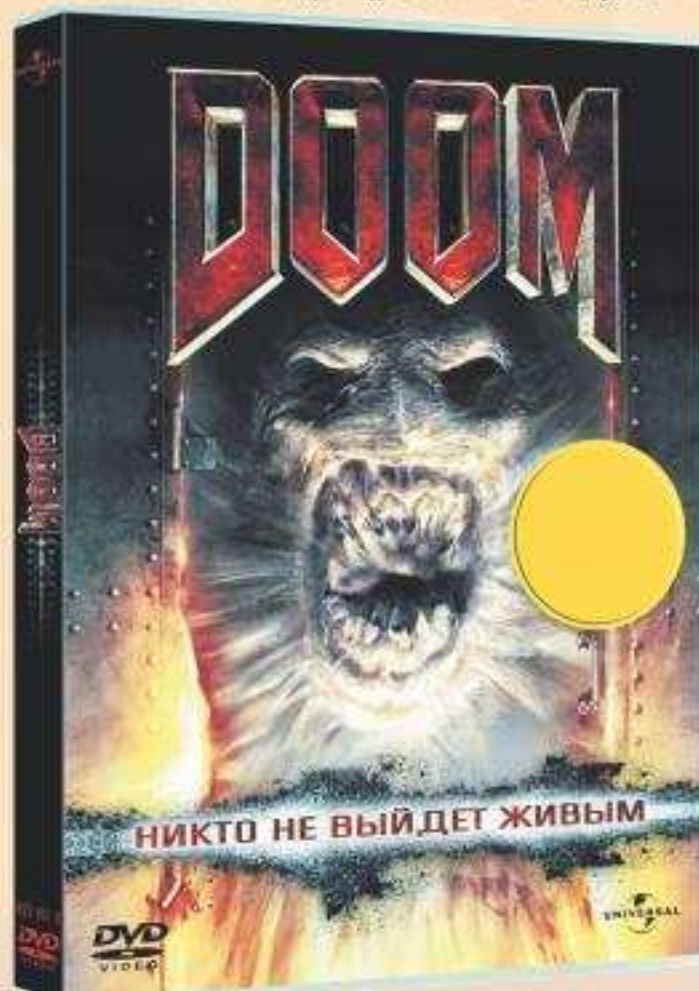
- 1) Д (банда Хаммунгуса)
- 2) Г (список правильный)
- 3) А (сухая правда!)
- 4) А (правда-правда)
- 5) Б (Silent Hill 2)
- 6) В (Duke Nukem: Manhattan Project)
- 7) В (это всего лишь графическая опция и ничего больше).

Победители

1. Олег Воронов (г. Новосибирск)
2. Александр Толоконников (brain-)

forcer@rambler.ru)

3. Руслан Минахметов (г. Бугульма)
4. Даниил Логунов (г. Иркутск)
5. Никита Геер (респ. Беларусь, г.



- Минск)
 6. Александр Ванин (г. Красноярск)
 7. Павел Гладков (Московская обл., пос. Быково)
 8. Андрей Афанасьев (г. Кстово)
 9. Дмитрий Егоров (Ярославской обл., г. Рыбинск)
 10. Андрей Строкин (г. Ульяновск)
- Граждане победители! По вашу душу отправляется DVD с фильмом **DOOM** (одна из лучших игрокранизаций).

Фотографическая память №2. Февраль

«Никаких неожиданностей» — эту фразу пора сделать слоганом «Фотографической памяти». Правильных ответов предсказуемо много, ошибок предсказуемо мало.

Правильные ответы

3, 4, 5, 1, 2

Победители

- 1) Петров В.Н. (Красноярск-93)

- 2) Саратовцев К.В. (г. Брянск)
- 3) Аркадий Тур (Ленинградская обл., Гатчинский район, пос. Войсковицы)
- 4) Александр Некрасов (karasik13@mail.ru)



- 5) Марат Гильфанов (г. Воткинск)

Каждый из перечисленных выше товарищей награждается локализованной версией **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»** (издатель в России — компания «Бука»).

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Need for Speed: Masha Wanted 2) King Pong 3) The Matrix: Patch for Neo. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный ад-

рес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»,
PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №4, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №6/2006.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на апрельские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 30.04.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последне-

го момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика **winner@igromania.ru**.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на **winner@igromania.ru** или на **info@igromania.ru**. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера, только поступившие в продажу**.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

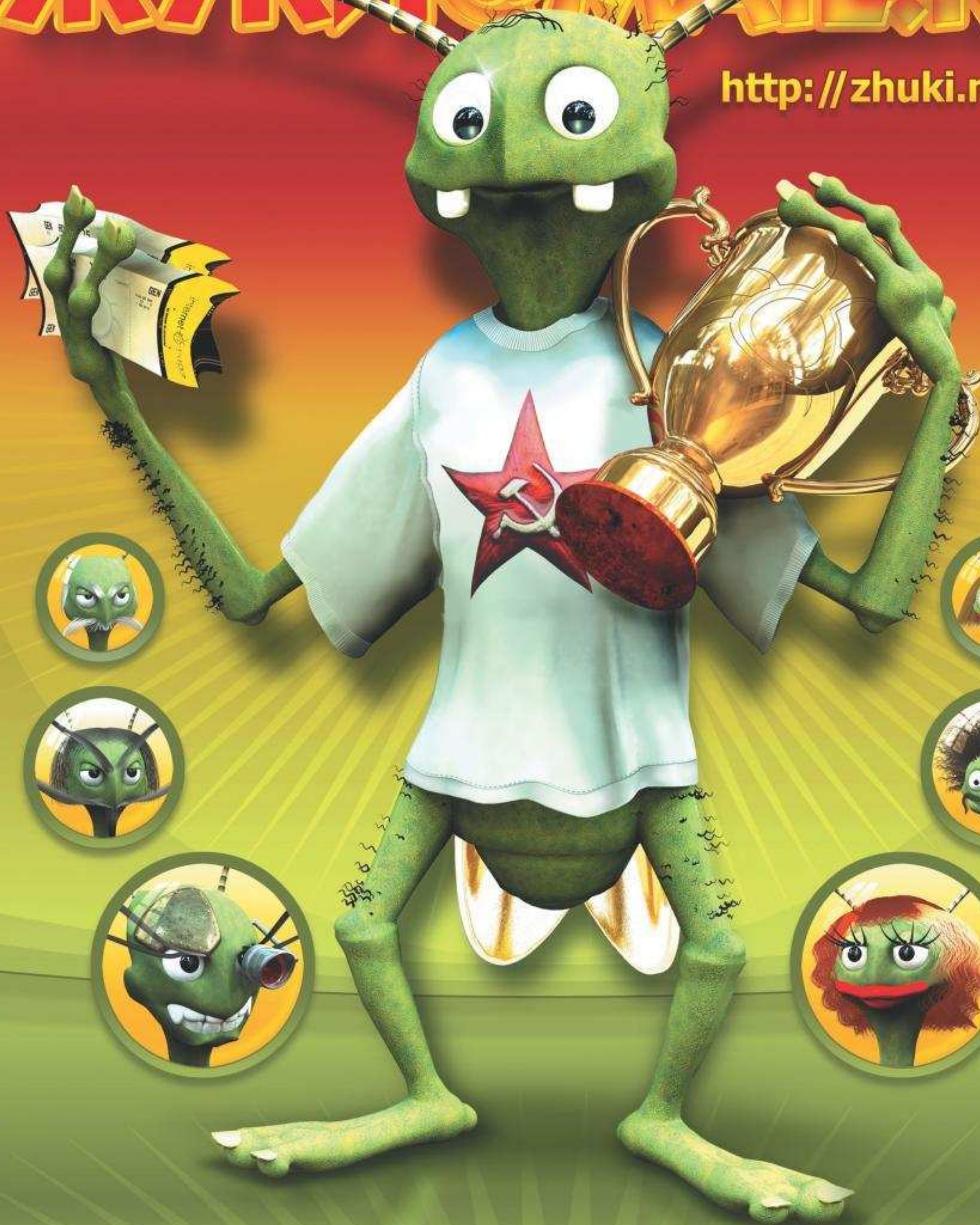
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайн-магазин».

ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru®



первый молодежный
телеканал

ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



O₂TV ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА

248 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ



Цифровые развлечения высокой четкости

Поддержка технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК Вашего Prestigio Visconte 1300 замечательные визуальные возможности для игр, просмотра видео, цифровых фотографий и для многого другого.



Ноутбук Prestigio Visconte 1300 с функцией Power Cinema

Максимум возможностей, максимум мобильности

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Высокая производительность
- Функция Power Cinema – смотрите фильмы, не загружая операционную систему - экономьте заряд батареи!
- Вес 2 кг и небольшой размер дарят вам настоящую мобильность

2 года международной гарантии

Prestigio
www.prestigio.ru

Список дилеров:

г. Кострома «Аксон» - (0942) 35-59-42, г. Краснодар «Поиск» - (8612) 73-64-30, г. Псков «Комсэл» - 72-09-41, 72-09-87, 72-17-82, 72-29-62, г. Пятигорск «Поиск» - (87933) 74782, г. Ростов – на – Дону «Поиск» - (863) 240-48-20, г. Санкт-Петербург «Компьютер-Центр «КЕЙ» - (812) 074, «Электон» - (812) 325-23-91, «Сезам Компьютер Групп» ООО - (812) 325-22-02, 712-22-07, «Корвет Северо-Запад» ООО - (812) 251-74-56, «Aura Computers» - (812) 325-69-20, г. Сахты «Поиск» - (8636) 23-78-51, г. Сочи «Поиск» - (8622) 62-58-51, г. Ставрополь «Поиск» - (865) 8772223, г. Таганрог «Поиск» - (8634) 31-54-10, г. Казань «Отражение» - (843) 295-85-95, Форт Диалог - (8552) 35-88-64, г. Петрозаводск «Электронные системы» ООО - (8142) 766-371, г. Ярославль Enter - (4852) 73-23-21, г. Воронеж ООО «САНРАЙЗ ВОРОНЕЖ» - 397-051, 397-052, 397-053, г. Новосибирск ООО «Цифровой Мир» (383) 223-58-01, 223-05-80, Компания «Готти» (383) 211-00-12, «Премьер» (383) 222-55-20, 314-06-16, 228-23-29, г. Томск Компания «Готти» (3822) 491-836, 492-844, 528-786, 528-832, г. Бийск Алтайский край Сеть компьютерных магазинов «Киrolан» (3854) 34-22-11, 24-86-00, 32-99-40

Интернет-магазин Prestigio.
Доставка без предоплаты в крупнейших городах России
www.shop.prestigio.ru

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Pentium, and Celeron are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

© 2005 Prestigio. All rights reserved. Prestigio reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. Product design specification and colors are subject to change without notice and may vary from those shown. Prestigio перерабатывает Microsoft® Windows® XP Professional.

Wireless connectivity and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, wireless functionality may vary by country and some hotspots may not support Linux-based Intel Centrino mobile technology systems. System performance measured by MobileMark® 2002. System performance, battery life, wireless performance and functionality will vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations.

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision.

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Москва
Форма -10С, ул. Сетуневская, 21;
Магистерские «Чистый софт»;
ПЦ «Мериди», ул. Митурло-Маслая д. 37;
ПЦ «Мериди», Российский пр-кт 28;
ПЦ «Переломки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56;
ПЦ «Буденский», пав. А-2 пр. Буденного, 33, стр. 2;
ПЦ «Трибуналы драм», пав. 62-196, Багратионовский пр., 196;
ПЦ «Тайф Дог» этаж 2, 24 км. МКАД;
ПЦ «Переломки», Дмитровский шоссе 13;
ПЦ «Самарский», пав. д. 03, Самарская площадь д. 1;
ул. Шолоховая, 11;
1-я ул. Звездный, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 126 кор. 3;
м. Марьино ТК, пав. №19;
ул. Лобинская, 4а;
Бережков пр. 8/1;
ул. М. Баранова, вл. 17;
Смоленский 24-я;
Б. Отрадная, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Строгановая 9;
Бок. Ямская 26. Дом игрушки;
Русская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
ул. Добрынинский пр-т 9/5 кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1;
Руставели, 1;
Полновословский пр-кт 23;
Богородицкая ул. 12;
Новый Басманный 31 стр. 1;
Исаак Франко 38 кор. 1;
Ярославские шоссе д. 54;
Полково д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская д. 3 (впл. Лемана);
Никола Крыжовникова 45 км 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/60;
Сек. Бульво ул. Старослободская д. 16;
Смоленская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Королевские шоссе д. 20 стр. 1;
Нагорный бульвар д.4 км. 1;
Артуровская д.6;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор. 1;
Мясницкая ул. 17;
Матвеевская ул. 20 кор. 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновская, 3
ул. Иркинская, 3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11

Вильнюс
ул. Алястро, 10 «KELOTE и KO»

Владивосток
ул. Жили, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2 а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3; «Парадиз»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Парадиз»;
ул. Ленинградская, 1 «Лаборатория Развлечений»
Дорожный колхоз «Лабиринты Развлечений»

Геленджик
ул. Песчаная, 33 «Компаст»

Губкин
ул. Дворянская, 113

Дзержинск
ул. Гагарина, 51а

Днепропетровск
пр. Криво Мира, 50;
ул. Мисловская, 1;
пр. Криво Мира, 46;
ул. Мисловская, 2;
ул. Ефремова, 23;
ул. Мисловская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 3 Марта, 32; «Мировой Мир»;
ул. Луначарского 49; «Гитара»;
ул. Раздольная 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Ocean» container 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Песочного, 1, детский эстад. «Матрица»
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, мн. «Перекресток»

Иркутск
Челюс 19 «РайБылТоварищ»,
Ленина 15, «Земель»,
Фрунзе 8, «ВД»,
Ленина 17, «Торговый Край»,
Байкальская 2, «СД-НН»,
Урицкого 13, «Салют»,
Партизанская 1, ТД «Нейлан»,
Дзержинского 26, «КоблОбъект»,
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Карла, 7/47

Кемерово
ул. Туруханского, 22 «а»-102

Киров
ул. Молодцова, 11 «Орлан»,
ул. К. Маркса, 129,
ул. Молодцова, 12,
ул. Пролетарская, 17А,
ул. Ворожского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Осари»

Клинт
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и сексы»

Кострома
Красные звезды, магазин «И»,
пл. Октябрьская, 1, универсамг «Кострома», 1 этаж, А1

Лангепас
ул. Ленина, 28-я, маг. «Пеллези»

Липецк
ул. Ворожикова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»

Лучегорск, Приморский край
4 м.р., «Адрис»

Лысьва
ул. Фабричная, 33

Махачкала
ул. М. Дзержинского, 67

Минасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина, 23 Б

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росан», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Вадковская, 7/9, м-н «Олимпик»;
ул. Бачманская, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Мясникова, д.5, Салон «Воз для бизнеса»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИБЕТ»

Новосибирск
ул. Гоголя, 42 - «IC Мультимедиа Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Рихтервильская, 10 «Атлас»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Карла Маркса 120 ТЦ «Алентекстор-Одесса»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропорт-Одесса»

Омск
ул. Крайний Путь, 9,
Кировский город, 3 районный, 23 место
ул. Колышкинская, 12
Первомайский рынок,
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красная, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64

Павловский Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 29;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Митрофанова, 38, м-н «Играшоп»;
ул. Ленина, 54, Магазин «Виктория»;
ул. Луначарского, 58
ул. Урицкого, 13, ТЦ «Владимир»
ул. Борчанинова, 13, универсам «ЯЯ»

Псков
ул. Вас. Фабричного, 10

Пушкино, МО
Московский проспект, 5

Рига
ул. Дарзонас, 14, оф. 502 «ИМБИ»;
ул. Бривибас 39, тд «ЭЗЕР» SIA «ЭЗЕР»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «ЭЗЕР»;
ул. Кр. Валдемара 73;
ул. Мазакса 357, тд «DOLE» SIA «ЭЗЕР»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 145, 4-й этаж, Компания «Эксплант»;
ул. Сорокина, 53, Магазины «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 96 Магазины «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе, 28, магазины «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Самара, пр. 1, ТЦ «Старосамарский»,
секция 8;
ул. Стара Самара, 141, ТЦ «Эксплант»;
ул. Лобова, 181, ТЦ «Торимекс»;
ул. Метельни, 15, ТЦ «Аэромарс», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 65, магазины «Улыбка»;
ул. Героев Димитрова, 7, ТЦ «Обриент»;
пр. Юная Песняра, 146, ювелирные магазины «Металл»;
пр. Юная, 48, ТЦ «Юность», ювелирный этаж;
ул. Ульяновская, 10, ТЦ «Валентин», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большинствова 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сарис»

Северодвинск
ул. Ласкина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Малахова, 10

С.-Петербург
ул. Софиев, д.11
Населый пр-т, 28, «СГБ Дом Книги»;
Измайловский пр., 2, маг. «МирБит»;
Кавеносстрояский пр., 10/5, компьютерный супермаркет
«АКСИД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Славок, 17, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Лейпцигский пр., 12;
ул. Гомарки, д.12 «ДиксиПрок»;
ул. Маршала д.3 «МЕР»;
ул. Пушкинская, 12, маг. А.
Тов. А.Н. «Лайт-Дизайн»;
Московский пр., 2;
7-й линия Васильевского острова, д. 40
Губиный переулок Вас. о-ва, 68

Восстание, 13
Насосный проспект, 35
Старый Оскол
мкр. Королева, 26а
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Детгер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «БЕРНИСАЖ»
Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Металл»;
Приморский б-р, 22, помещенье аптеки «Империал»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 86/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Апполона, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62;
Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж
Тында
ул. Кр. Промы, 33
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесткинская, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»;
пр. Октября, 139;
ул. Трактовая, д. 2/5, ТЦ «Парус», 2-й этаж
Челябинск
ул. Российская, 281
Чусовой
ул. Чапаевского, 3
Элиста
ул. Пушкина, 20
Якутск
ул. Одерниковая, 20, «Метрика»
Интернет-магазины
www.salon.ru
www.babylon.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Искусство: скульп. ТЩ "Черныш", пос. ИС-39 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЩ Буренко, пос. ИС-39, пав. Б-5 пр. Будного, 53, стр. 2, ТЦ "Торбузан" дюр., пос. ИС-174, Багратионовский пр., 7, к. 3, ТЦ "Белое", ул. Микло-Никола, 37, Отдел в магазине "Мобайл центр", гр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр", Оульри Дн. Донского, 8.
Анастас: Переходные МКАД с Октябрьским шоссе, Переходные МКАД с Калужским шоссе
М.Видео: Сосновый бор б-р 13-пр.1, Декоративный д. 12, 26-я км МКАД, Рузское шоссе ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шапошкова шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. I, Азовоказанская д.11, Чотковский б-р д.3, корп.2, Марксистка д.6/б с I, Столешников перд. 13/15, Лебябинская д. 169, Никитинск д.8/1, Бол. Чернышевская д.1, Именитый вал д.3, Пятницкая д.3
Партии: Вокзалский пр-кт. д.1, Капустная пл. д.1, Гриневский Вал д.7, Земляной вал д.32/34, Мещеряков пр-т д.45, пр-т Мира д.118А, Брянская д.12, Соколова д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ломовский проспект д/Ю11, Земляной вал 33, Мал. Черышевский прд.25, Долотовское 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Ухлянская 1А, Народною ополчению ул. 22/2
Премьер-Движок: "Городской род.-Богдановский Дистрик.", ул. Профсоюзная 19; лезвиль Мб-, ул. 13-ая Парковая д.27/4
Формоза: Трансформаторный переключ д.2, Сосновка д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Автомоторная дом 57
Шифра: Пл. Воронцового 1, Пр-кт Будного 50 ЦД Будного И-5, Королевградская ул., д.15, ТЦ "Электронный рай", пос.ЗП/2, Тараса 25/9
Д.Сосно-Александровский, Мира пр-кт. 116, Аббат, Старый Арбат ул. 6/2, ГУМ, Красная пл. 3, Волжские, ул. Волжеской д. 20А, Дамма, Ленинградский пр-кт, 33А, Жулебов, Халандский б-р, 7/11, Копейки, Мещеряков пр-т д.44, Момент, Ухлянская ул. 42, Мир, Вибиревова ул. 11, Мир, Дмитровское ш. 43, Мир, Воронцовская ул. 7, Мир, Вокзалский пр. 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 [Ярдан], Никулина, Вернадского пр-кт, 88, стр. 2, Паркерист, Амурского ш. 40А, Расторо, Казарское шоссе, 61, стр. 2, Раиост, Шереметьевское ш. 60А, Расторо, Новохарьковский б-р, д.41, с.4, Расторо, Мининская ул. 53, Расторо, Комсомольская ул. 6, Расторо, Рождественская ул. 19, Расторо, Чассовая ул. 13, Таганца, Военная Радиальная ул. 22, Точилинский, Подольская ул. 2, ЦМВ, Патрова ул. 2, ст. ж.б. Клиппер, Новая Арбат ул. 19, стр.1, Столица, Кустанайская ул. 6, Колеус Странни, 60 км МКАД, Черномы-Новоосельский пр-кт, 33/2, СМ. Кладоро, Джек, Ленский д. 11, Столица Кладоро, Аб-Таганца, Мир Пекати